RECENZJA I PEŁNY OPIS PRZEJŚCIA GRY Z SEKRETAMI

LARA CROFT: TOMB RAIDER LEGEND

ZOSTAŃ DAWCĄ ORGANÓW

TOURIST TROPHY

KOMANDO FOKI

SOCOM 3

PLAYSTATION 2 • XBOX • XBOX 360 • GAMECUBE • PSP • NDS • PS ONE

PEŁNY PLAYS

MAJ 2006 (05/2006)
nr 88 . cena: 7.00 zł (w tym 7%VAT)

- NEWS: Shinobido: Way of the Ninja, Warpath, B-Boy, Winback 2: Project Poseidon, Next-Gen News
- RECENZJE: Outrun 2006 Coast 2 Coast, Ape Escape 3, Far Cry Instincts Evolution, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, NBA Ballers Phenom, 2006 FIFA World Cup, Suikoden V, Street Fighter Alpha 3 Max, Mario Party 7, Blazing Angels: Squadrons of WWII
- NEON: Gangsta's Paradise: sekrety Ojca chrzestnego, Fight Club, PES Party, Retro, Dogrywka

NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

FINAL FANTASY XII

- **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** / NEXT-GENOWY ERPEG NA XBOXA 360
- **KINGDOM HEARTS 2** / DISNEY I SQUARE W NAJPIĘKNIEJSZEJ GRZE NA PLAYSTATION 2
- **DRAGON QUEST: THE JOURNEY OF THE CURSED KING** / NARESZCIE W EUROPIE!
- **2 PLAKATY** / ICO oraz LARA CROFT: TOMB RAIDER LEGEND

Independent Press

9 771505 820004 05

ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Pełna oferta CREATIVE

ULTIMA Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

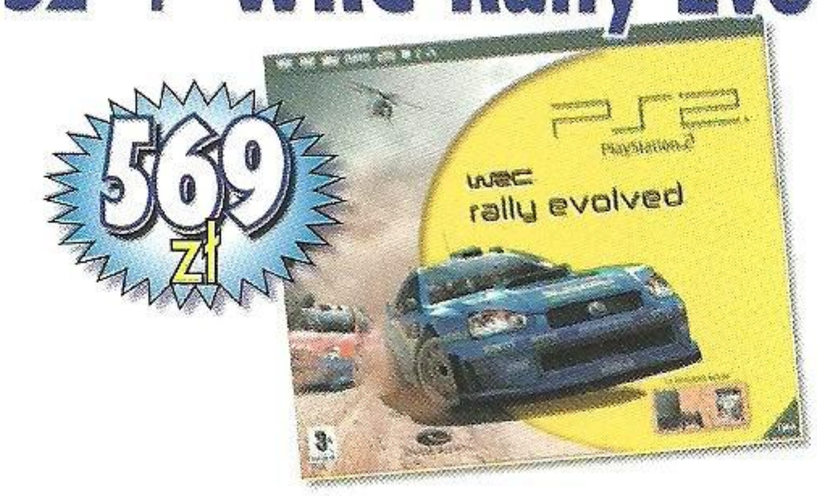
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Audio-Video | PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | Sony PSP

PSP Base Pack

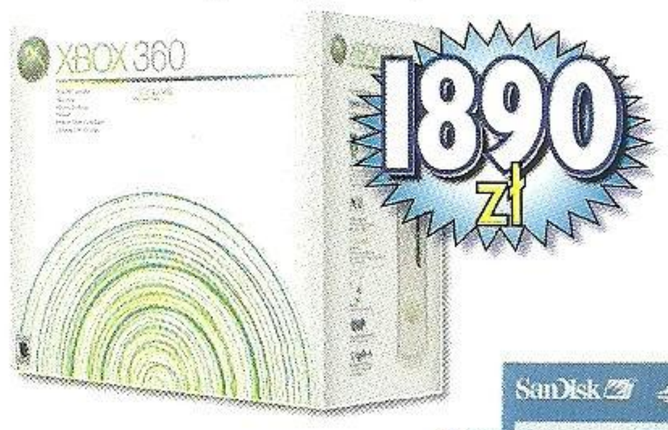
wysyłka GRATIS

PS2 + WRC Rally Evolved



Xbox Premium Pack

gwarancja, faktury



Nintendo DualScreen

Xbox Core

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 1 GB

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 2 GB

Odtwarzacz MP3 Ergotech 256 MB

PLAYSTATION 2

007: From Russia with Love	179
24: The Game (PL)	199
BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BATTLEFIELD 2	179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance	169
BLACK	179
BURNOUT REVENGE	179
BUZZ - muzyczny quiz + kontroler	219
CALL OF DUTY 2	229
CHAMPIONS: Return to Arms	149
DANCE UK Extra Trax	169
DANCING STAGE Fusion + mata do tańca	149
DANCING STAGE Max	149
DARKWATCH	179
DEVIL KINGS	159
DRAGONBALL Z Tenkaichi	159
DRIVER: Parallel Lines	159
EVERYBODY'S GOLF	189
FIFA 2006	179
FIFA STREET 2	169
FIGHT NIGHT: Round 3	179
FINAL FIGHT Streetwise	149
GAMETRAK: Darkwind	349
GAMETRAK: Teal Wolrd Golf	349
GAUNTLET Seven Sorrows	149
GENJI	189
GODFATHER (PL)	179
GUN	229
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL)	179
KING KONG PL	179
LA PUCELLE TACTICS	149
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	189
NBA 2K6	159
NBA LIVE 06	179
NBA STREET V3	185
NFS Most Wanted PL	179
NHL 2006	179
ONIMUSHA Dawn of Dreams	149
OPOWIESCI Z NARNII	189
PRO EVOLUTION SOCCER 5	179
PSYCHONAUTS	159
RATCHET Gladiator	189
RESIDENT EVIL 4	159
SCAR ALFA ROMEO	169
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHREK SUPER SLAM	229
SIMS 2	179
SOCOM 3	199
SPARTAN TOTAL WARRIOR	189
SSX ON TOUR	179
STAR WARS: Battlefront 2	229
SUFFERING Ties That Bind	189
SUIKODEN TACTICS	199
TOCA RACE DRIVER 3	159
TONY HAWK American Wasteland	229
TRUE CRIME New York City	229
ULTIMATE SPIDER-MAN	199
XENOSAGA II	199
X-MEN Legends II	199

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ATHENS 2004	29,90
AUTOMODELLISTA	79
BATTLESTAR GALACTICA	39
BOMBERMAN Hardball	59,90
BRAVE	69
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter	69
BURNOUT 3 Takedown	77
CONFLICT DESERT STORM 2	77
CRAZY FROG RACER	129
CRASH TAG TEAM RACING	119
DOG'S LIFE	49,90
EYE TOY PLAY 2	59
FAHRENHEIT	119
FIFA 2005	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORMULA ONE 2005	77
GETAWAY: Black Monday	39,90
GOD OF WAR	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	59
GRAN TURISMO 4	77
GTA: San Andreas	119
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HERCULES Battle with the Gods	77
JACKIE CHAN ADVENTURES	49
JAK I	77
JAK 2	77
JAK 3	69
JAK X Combat Racing	77
KILLZONE	44,90
KING OF FIGHTERS: Maximum Impact	69
LEADERBOARD GOLF	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Frontline	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
METAL GEAR SOLID 3: Snake Eater	99
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 4	77
MY STREET	39,90
NFS: Underground 2	77
PHANTOM BRAVE	119
PRO EVOLUTION SOCCER 4	99
PROJECT ZERO 3	139
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 3	77
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RESIDENT EVIL Outbreak File 2	119
RICHARD BURNS RALLY	77
RTL SKI JUMPING 2006	99
SHADOW HEARTS Covenant	119
SIMS Poza Domem	77
SINGSTAR 80' + mikrofony	119
SINGSTAR POPWORLD	59
SMASH COURT Rolland Garros	59
SOUL CALIBUR 2	69,90
SOUL CALIBUR 3	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SSX 3	77
STUART MALUTKI 3: Przygoda w Świecie Fotografii	49
SUIKODEN IV	69
SUMMONER 2	69
SUPER MONKEY BALL DELUXE	79,90
SWORD OF ETHERIA	119
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	77
TENCHU Fatal Shadows	89
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
URBZ: Sims in the City	77
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WOLFENSTEIN	77
WRC 4	44,90
WRC RALLY Evolved	69,90
WWE SMACKDOWN Just Bring It	69,90

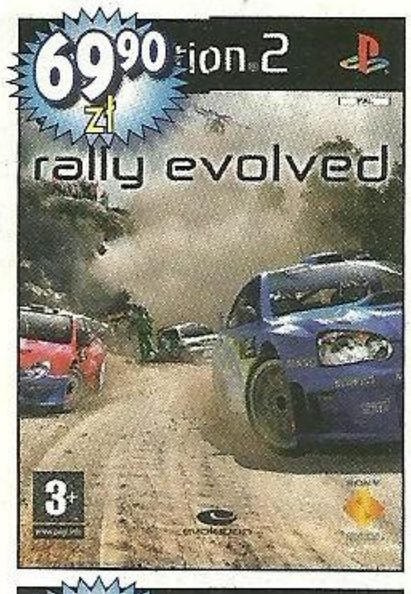
Akcesoria:

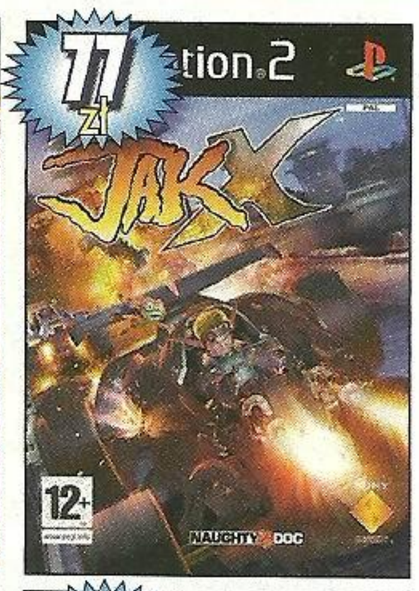
Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel., www**
Action Replay Max 2	129
Arcade Strick Logic 3	109
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	99
Fotel do kierownicy	429
Joypad analogowy	39
Joypad analogowy Logic 3 Inferno	79
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Karabin snajperski 50/60/100 HZ	179
Kierownica Fanatec Speedster Pure	179
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	439
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	59
Mata do tańca OEM	39
Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3	399
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + Audio / DVD bez ziel. obrazu	24,90
RGB + AV	19,90
Rozszerzenie do MC 8MB Sony (dodatkowe 16 MB)	89
S-Video do 3 konsol + switch	39
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69

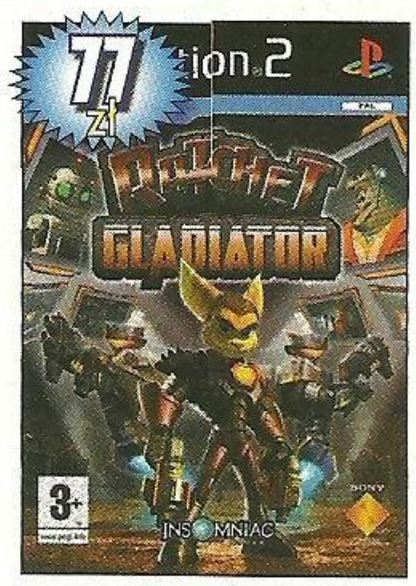
PLAYSTATION PORTABLE

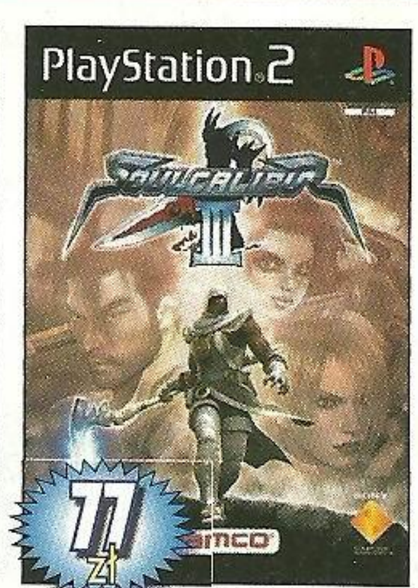
BRATH OF FIRE 3	199
BURNOUT LEGENDS	169
DAXTER	179
EVERYBODY'S GOLF	119
F1 GRAND PRIX	189
FIFA 06	169
FIFA STREET 2	169
FINAL NIGHT: Round 3	169
FIRED UP	119
GHOST IN THE SHELL	189
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	169
GTA Liberty City	199
HARRY POTTER i Czar Ognia	169
KAO CHALLENGERS	139
KEY OF HEAVEN	179
LEMMINGS	179
LORD OF THE RINGS: Tactics	169
MEDIEVIL	189
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED Most Wanted	169
PGA TOUR GOLF 06	169
PRINCE OF PERSIA Revelations	189
PRO EVOLUTION SOCCER 5	169
PURSUIT FORCE	189
RIDGE RACER	99
SIMS 2	169
SOCOM Fireteam Bravo	179
SPLINTER CELL Essentials	199
TALES OF ETERIA	179
TOCA RACE DRIVER 2	179

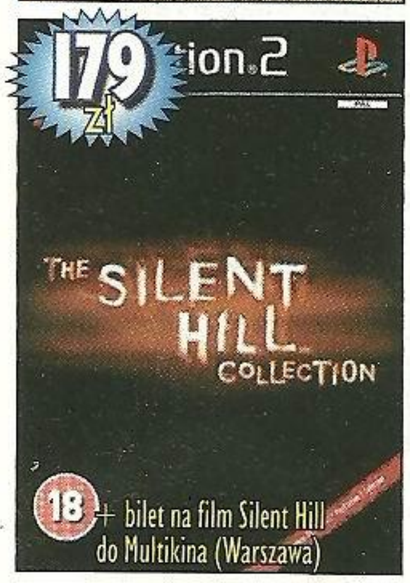
Myślisz, że oryginały są za drogie? Sprawdź naszą ofertę!

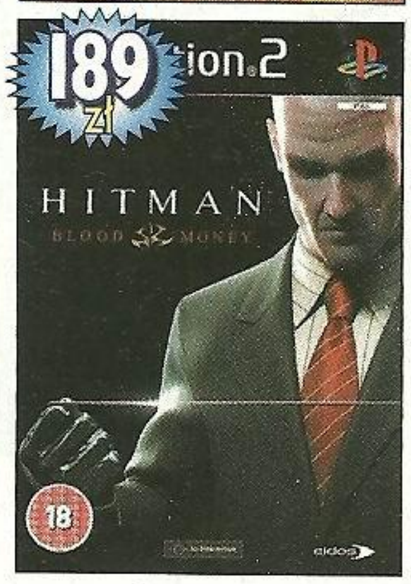


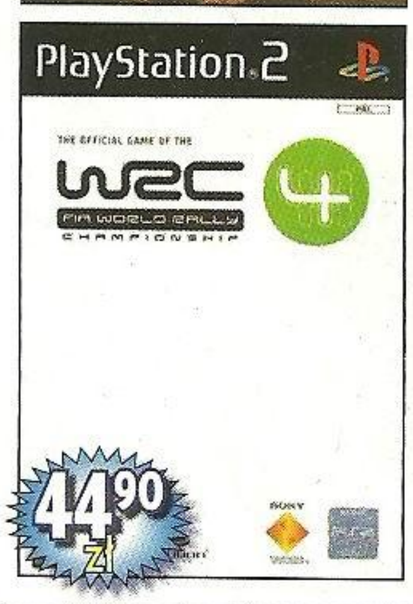


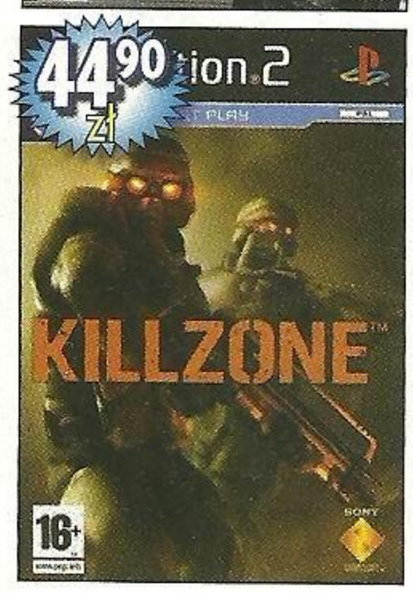


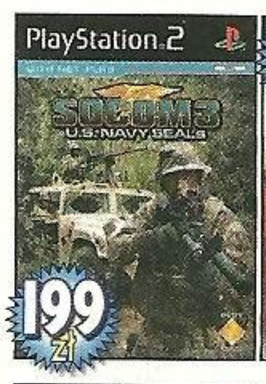


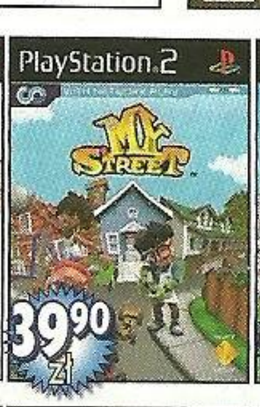


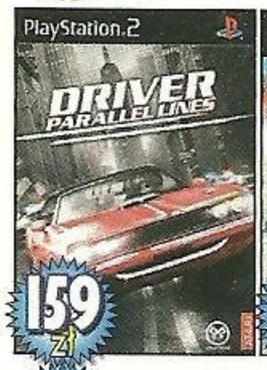


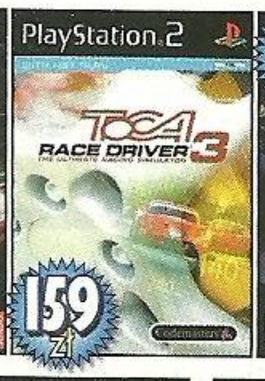


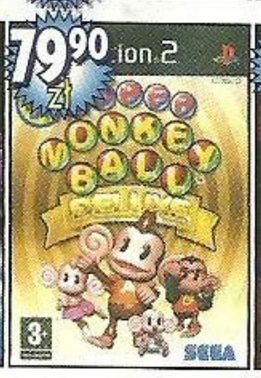


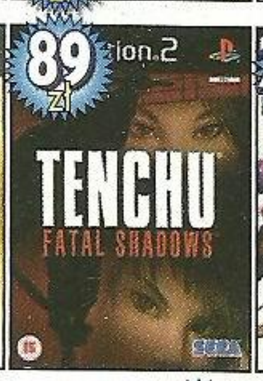


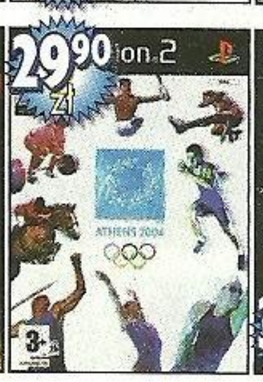


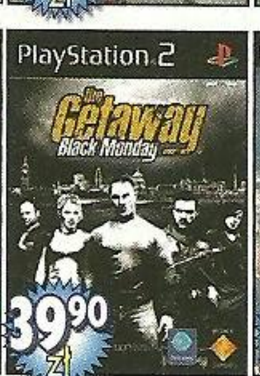


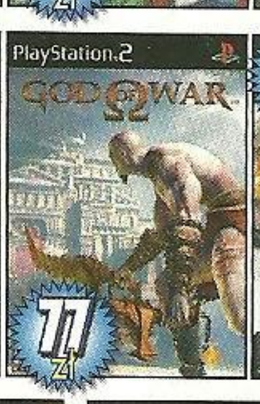


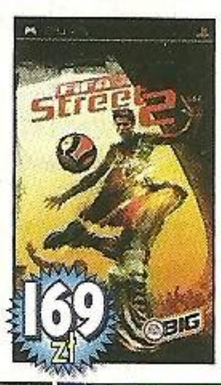


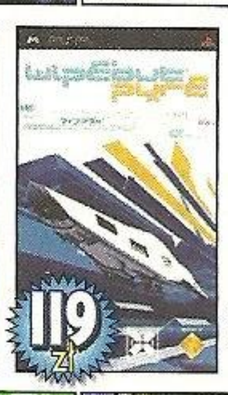


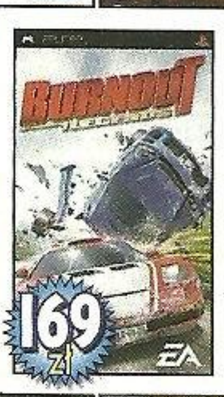


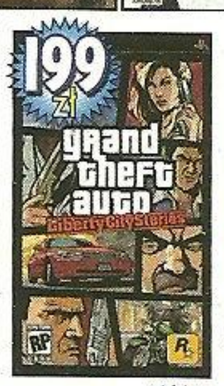


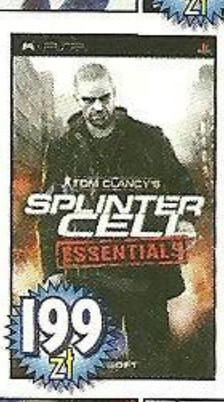


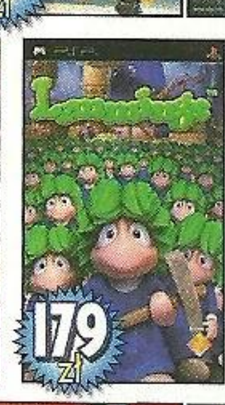


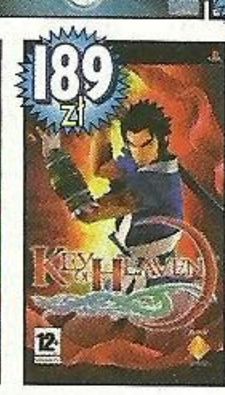


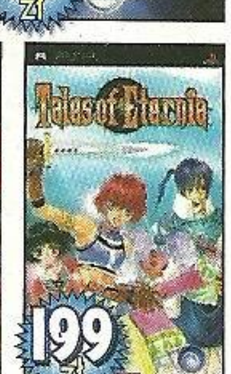


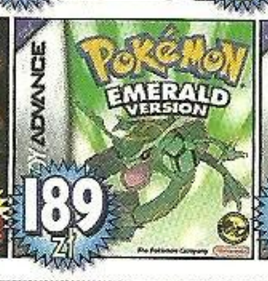


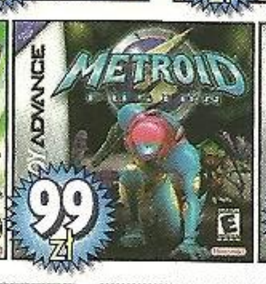


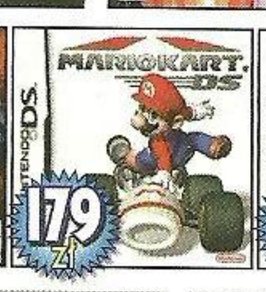












UNTOLD LEGENDS	229
WIPEOUT PURE	119
WORLD TOUR SOCCER	189
WRC	179
X-MEN LEGENDS II	199
Akcesoria:	
PSP Base Pack	777
PSP Value Pack	899
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Duo 256 MB	179
Memory Stick Duo 1 GB Sony	399
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	229
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	399
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	65

PlayGear Collection Logitech	149
Protector Kit	69
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Skórzane etui BigBen	64,90
Sluchawki Logitech PlayGear Stealth	59
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zestaw czyszczący dyski UMD	34,90
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

PLAYSTATION/PS ONE

pełna oferta	tel./www

GAMECUBE

007 From Russia with Love	189
007 Nightfire	79
BATTALION WARS	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 06	189
FIRE EMBLEM	219
GEIST	219
HARRY POTTER i Czar Ognia	189
HARVEST MOON	99
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MARIO SMASH FOOTBALL	219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NHL 2006	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
RESIDENT VIL 4	199
SOUL CALIBUR 2	139
SSX ON TOUR	189
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79

FIFA 2005	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
SIMS: Bustin' Out	79

GAMEBOY ADVANCE

pełna oferta	tel./www

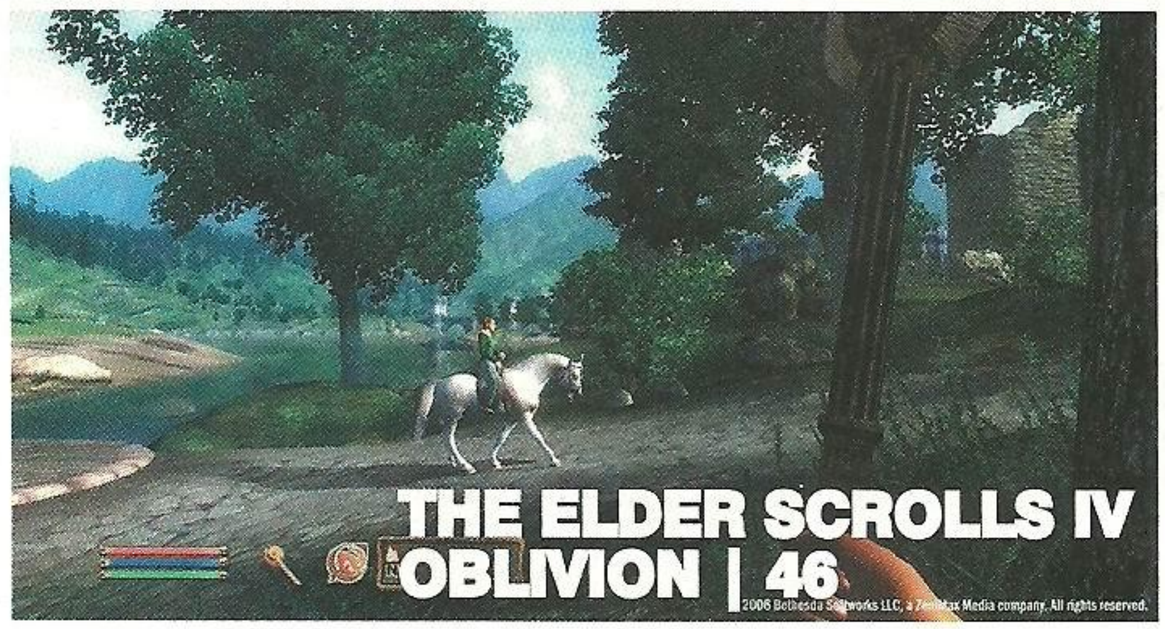
NINTENDO Dual Screen

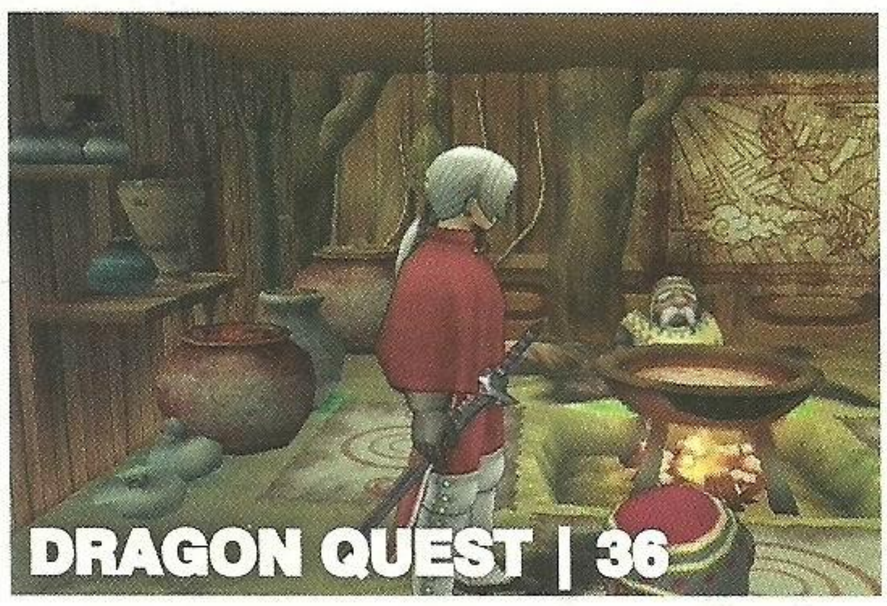
ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANOTHER CODE	169
CASTLEVANIA: Down of Sorrow	179
FIFA 06	139
HARRY POTTER i Czar Ognia	139
MADAGASKAR	149
MARVEL NEMESIS	139
METEOS	179
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Most Wanted	139
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NINTENDOGS	159
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	109
RIGDE RACER	159
SIMS 2	139
SUPER MARIO 64	159
WARIO WARE TOUCHED	179
Akcesoria:	
Konsola Nintendo Dual Screen	449
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Walizka aluminiowa	69
Zasilacz	29
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55

XBOX 360

CALL OF DUTY 2	279
DEAD OR ALIVE 4	279
FIFA 06: World to World Cup	259
FIGHT NIGHT ROUND 3	259
GUN	289
KAMEO	289
NEED FOR SPEED Most Wanted	259
PERFECT DARK ZERO	289
PROJECT GOTHAM RACING 3	269
QUAKE 4 (pełna angielska wersja)	259
RIDGE RACER 6	259
Akcesoria:	
Xbox 360 Premium Pack	1890
Xbox 360 Core Pack	1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
Joypad Madcatz	99
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	199
Joypad Xbox 360 Microsoft	169
Kabel AV-S Video Logic 3	69
Kabel Component AV Logic	69
Kabel RGB Scart + światłowód Logic 3	79
Kabel VGA MadCatz	79
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Pilot DVD Microsoft	149
więcej	tel./www

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA





Witajcie!

Dwa miliony w dwa dni – oto bilans otwarcia Final Fantasy XII w Japonii. Z pewnością przyczyniła się do tego ocena 40/40 w Weekly Famitsu, największym japońskim tygodniku traktującym o grach video, ale nawet i bez tego gra sprzedawałaby się fenomenalnie – jest prześliczna, ogromna i jak zwykle dopracowana. W numerze znajdziecie wielki raport i pozostaje tylko zgrzytanie zębami w oczekiwaniu na zrozumiałą dla białego człowieka wersję.

Final Fantasy XII będzie najprawdopodobniej ostatnią superprodukcją, jaka zagości na PlayStation 2, ale coś mi mówi, że po tegorocznej edycji Electronic Entertainment Expo możemy się jeszcze nieźle zdziwić. Choć w obecnej chwili coraz trudniej wyszperać informacje o zupełnie nowych, dopiero powstających grach, to jestem dobrej myśli – nie zabija się kury znoszącej złote jajka i myślę, że podczas wystawy (uparcie tytułowanej w naszej polskiej prasie targami, a na targu to można kupić worek kartofli) zaprezentowane zostanie sporo nowych gier na leciwą już maszynkę, a o których jeszcze nie mamy pojęcia. W tym miesiącu zresztą też nie możemy narzekać – zrecenzowaliśmy prawdziwy ocean dobrych i bardzo dobrych gier. Okay, były też i słabe. A skoro jesteśmy przy recenzjach – zmienił się trochę ich wygląd. Dajcie znać, jak Wam się teraz podobają.

Za miesiąc to, na co wszyscy czekamy. E trzy.

Gulash ■ ■

Uściski : Asik, Oleś i Eryś – ciepło nie tylko w sercu! Love!

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

FINAL FANTASY XII 24
To bez wątpienia najbardziej oczekiwana gra tego roku. Ostatni wielki tytuł na PlayStation 2? Akurat tego nie jesteśmy tacy pewni. Oskar testuje japońską wersję gry – przed Wami mini-kompendium świata FFXII!

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

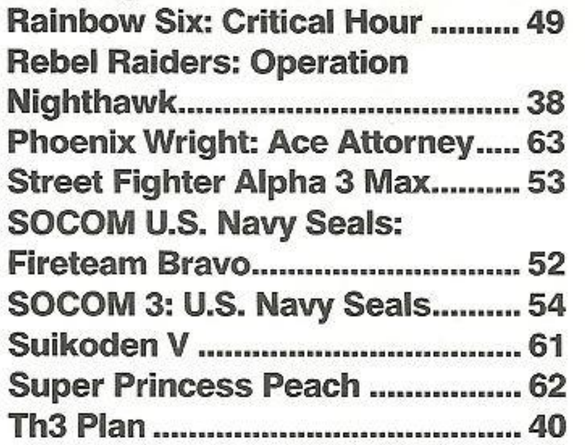
Shinobido: Way of the Ninja 12
Najnowsza gra twórców Tenchu i Way of the Samurai zaskakuje.

Next-Gen News 20
Cztery strony ostrej next-genowej rzeźni.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

2006 FIFA World Cup..... 57
Age of Empires: Age of Kings 63
Ape Escape 3 35
Battlefield 2: Modern Combat..... 29
Blazing Angels: Squadrons of WWII 39
Burnout Revenge..... 38
Dragon Quest: The Journey of the Cursed King 36
Dynasty Warriors 5 Empires 34
Far Cry Instincts Evolution..... 45
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers 48
Ford Street Racing 33
Lara Croft: Tomb Raider Legend. 58
Kingdom Hearts 2..... 50
Mario Party 7 49
Michigan: Report from Hell..... 62
NBA Ballers: Phenom 56
Ice Age 2: The Meltdown..... 40
Outrun 2006: Coast 2 Coast..... 32
Rampage: Total Destruction..... 33
Rainbow Six: Critical Hour 49
Rebel Raiders: Operation Nighthawk..... 38
Phoenix Wright: Ace Attorney..... 63
Street Fighter Alpha 3 Max..... 53
SOCOM U.S. Navy Seals: Fireteam Bravo..... 52
SOCOM 3: U.S. Navy Seals..... 54
Suikoden V 61
Super Princess Peach 62
Th3 Plan 40
The Elder Scrolls IV: Oblivion 46
Tourist Trophy 30
Trauma Center: Under the Knife.. 62
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble... 53
Warship Gunner 2..... 34
Worms: Open Warfare..... 63



STAŁE

Stałe działy w magazynie

OPISY.....64
Pełny opis przejścia z wszystkimi sekretami do Tomb Raider: Legends.

Tips & Tricks 65
Kody i sztuczki do najnowszych gier.

Gangsta's Paradise.....69
Dokończenie opisu do Ojca chrzestnego, a także garść sztuczek i porad.

Hardcore.....70
W tym miesiącu – tuning wizualny konsol!

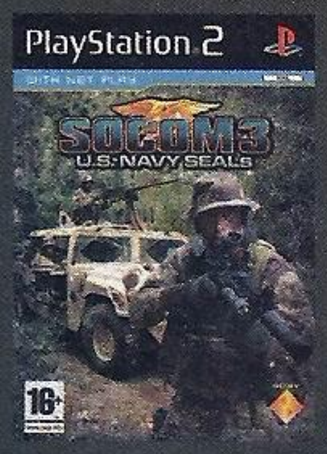
PES Party.....71
Pro Evolution Soccer 5 w sieci i pierwsze wrażenia z Winning Eleven 10.

Fight Club.....72
Sprawdzamy w akcji Tekken 5: Dark Resurrection na PSP.

Retro 74
Przenośnych konsol Nintendo ciąg dalszy – w tym numerze GameBoy Color oraz wielki przegrany Virtual Boy.

Archiwalia.....78
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów.

FAQ 80
Listy, SMSy i niecierpiące zwłoki pytania od czytelników w imadle Banana.



Czy w sytuacji gdy jest gorzej niż w piekle, jesteś w stanie podjąć właściwą decyzję?

Zarówno SOCOM 3 jak i SOCOM FIRETEAM BRAVO przetestują Twoje umiejętności dowodzenia elitarnymi jednostkami specjalnymi w samym centrum bitwy. Krocz od jednego celu do drugiego, aby zrealizować wyznaczone misje. Nowa funkcja CROSSTALK oraz najnowszy sprzęt wojskowy oddany do Twojej dyspozycji, włączając w to bronie z możliwością rozbudowy i pojazdy bojowe, sprawią że znajdziesz się pod takim ostrzałem jak nigdy wcześniej.

Gry stworzone w porozumieniu z Siłami Specjalnymi Marynarki Wojennej U.S.A.

www.playstation.pl

premiera: 19/04/2006

LAY DOWN SUPPRESSIVE FIRE!
SWEEPING THE AREA
GRENADE!
LOOK OUT!
INCOMING!
ENGAGING THE ENEMY!
SNIPER ON THE ROOF!
FIRE TEAM
REGROUP
CALL FOR BACKUP
GO! GO! GO!
GOING HOT
HOSTILE-12 O'CLOCK
COVER ME
SAFETY'S OFF
LOCK AND LOAD
TAKE EVASIVE MANOEUVERS
A GOOD LEADER KNOWS WHAT TO LISTEN FOR.
TAKE COVER
WE HAVE NEED TO ABORT!
ABORT!
HEAVY FIRE
FOCUS

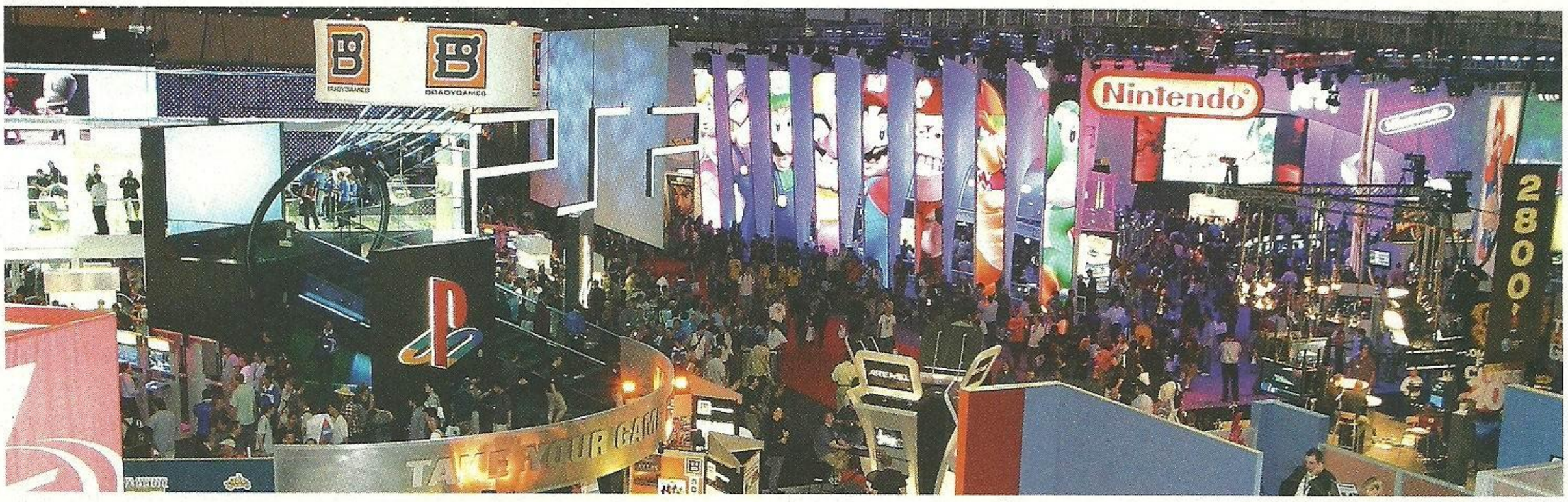
SOCOM U.S. Navy SEALs and SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Zipper Interactive. The U.S. Navy provided technical support, but does not officially endorse this product. All rights reserved.

16+
www.pegi.info

PSP
PlayStation 2

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji



E3 2006 JUŻ W MAJU!

TRZY NEXT-GENY POD JEDNYM DACHEM - NAJGORĘTSZA WYSTAWA OD LAT?

Największa branżowa impreza tego roku -- Electronic Entertainment Expo odbędzie się już za kilka dni! Każdy, absolutnie każdy producent i wydawca gier ma już zarezerwowane miejsce w hali, przez którą w dniach 10-12 maja przetoczą się dziesiątki tysięcy dziennikarzy i zwiedzających. O ile zeszłoroczne E3 było sporym rozczarowaniem (brak grywalnych next-genów, atrapy Xboxa 360, atrapy PS3, brak wielkich gier na miarę God of War), tak nadchodząca impreza może stać się jedną z najciekawszych i najważniejszych dla branży gier. W tym roku nie zabraknie już nowej konsoli Nintendo, Sony obiecuje pokazać grywalne pozycje na PlayStation 3, zaś Microsoft nie pozostaje w tyle, odgryzając się chociażby nowinką w postaci zewnętrznego napędu HD-DVD do Xboxa 360. Obszernej relacji z wystawy E3 spodziewajcie się za miesiąc, tymczasem zastanówmy się, czym mogą zaskoczyć nas najwięksi światowi producenci konsol.

Zacznijmy od Nintendo. Na E3 2006 z pewnością będziemy mieli szansę sprawdzenia w akcji (po raz pierwszy) kontrowersyjnego „pilota" do konsoli Revolution. Zobaczymy, jak wielu dziennikarzy zachwyci się konstrukcją pada i jego (bądź co bądź) unikalnością, a ilu z nich postara się zniszczyć karierę pointera, nie dając mu najmniejszych szans na rehabilitację. Już teraz pojawiają się obawy, że nowy kontroler Nintendo nie sprawdzi się przy konwersjach gier z innych platform lub co gorsza, może okazać się kolejnym nieudanym eksperymentem tej firmy na miarę Power Glove'a lub Virtual Boya. Obok Revolution, Nintendo skupi część sił na konsoli DS Lite – poznamy wreszcie oficjalną datę premiery urządzenia w USA i Europie.

Teraz Sony – firma, w której cały grający świat pokłada największe nadzieje. Nic dziwnego, wszak marka PlayStation to najmocniejszy brand na rynku konsol. Na E3 2006 mamy nadzieję poznać wreszcie oficjalną cenę PS3. Nie oszukujmy się. Wysoka cena odstraszy graczy, zaś niska cena – zachmurzy inwestorów, którym nie na rękę byłoby, gdyby Sony musiało zbyt wiele dopłacać do każdego sprzedanego egzemplarza PS3. Zobaczymy, w jaki sposób firma odnajdzie cenowy balans. Druga sprawa, to piętrzące się problemy z technologią Blu-ray. Niektórzy sceptycy mówią, że przeniesienie „wojny formatów" na pole konsol nie było najmądrzejszym posunięciem ze strony Sony. Na domiar złego, format UMD nie okazał się tak dobry, jak początkowo spodziewały się tego po nim wytwórnie filmowe. Jest mały, nie mieści wielu dodatków do filmów, można go odtwarzać wyłącznie na PSP... W rezultacie koncerny zaczęły powoli wycofywać się z tłoczenia filmów na UMD, a Sony puka od drzwi do drzwi, ponownie przekonując wydawców do mini-nośnika. Niepotwierdzona plotka głosi, że firma pracuje potajemnie nad urządzeniem, które pozwoli w przyszłości odtwarzać UMD na zwykłych telewizorach. Jest aż tak źle? Ostatnia plotka mówi natomiast, że na E3 2006 Sony może nieśmiało pochwalić się pierwszymi danymi odnośnie następcy PlayStation Portable. Nie ukrywajmy – Sony jest najpotężniejszą firmą na konsolowym rynku i podczas majowej imprezy w Los Angeles to właśnie ona może najwięcej stracić. „Nowa generacja konsol nie zacznie się, dopóki my tak nie powiemy" – mówił kiedyś Kaz Hirai z Sony. E3 2006 to doskonała okazja, aby potwierdzić śmiałe słowa.

A na koniec, Microsoft. Firma ma już za sobą cały stres związany z premierą konsoli nowej generacji, dlatego na E3 może spokojnie obserwować, czym pochwali się konkurencja. Szczerze? Nie wydaje nam się, aby Microsoft siedział z założonymi rękami. Firma z pewnością przygotowuje wielkie niespodzianki, które odciągną klientów od premier dwóch pozostałych konsol next-gen. Już teraz wiadomo, że Microsoft przygotowuje piętnaście tajemniczych tytułów wielkiego kalibru, które ma zamiar wydać do końca roku fiskalnego. Czy wśród nich znajdziemy kolejną grę na miarę Halo? Czy będzie wśród nich samo HALO? Ciężko powiedzieć, ale wygląda na to, że Gears of War może naprawdę sporo namieszać. I jeszcze coś. Podobno na E3 zdradzone zostaną pierwsze szczegóły odnośnie kolejnych przygód Master Chiefa. Tak, będziemy tam, aby usłyszeć to na własne uszy. Jednak obok dużych tytułów na X360 Microsoft na pewno promował będzie przystawkę HD-DVD. Jeśli (choć ciężko w to uwierzyć) firma sprzedawać będzie ten dodatek za jedyne sto dolarów (a cena pierwszego odtwarzacza HD-DVD wynosi obecnie 700 dolarów!) i będzie on miał wbudowane wyjście HDMI – Microsoft może zyskać ogromne rzesze klientów! Zobaczymy jeszcze, ile z tych plotek okaże się prawdą. Aha, myślicie, że Microsoft powiedział już ostatnie słowo? Otóż nie do końca. A co z rynkiem gier przenośnych? Może nam się wydawać, że duże M to ostatnia firma, którą interesuje przenośna rozrywka, ale... pomyślcie jeszcze raz. Plotka z zeszłego miesiąca na temat Xboy'a nie musiała być do końca fałszywa – coraz więcej „branżowców" mówi, że Microsoft zaprezentuje na E3 2006 własną wizję handhelda. Jeśli tak się w rzeczywistości stanie... cóż, będzie się działo.

Ale to oczywiście nie wszystko. Jesteśmy ciekawi, jak (obok producentów konsol) zaprezentują się wielcy wydawcy gier. Czym w tym roku zaskoczy nas Capcom, Namco, Electronic Arts, THQ, Square Enix? Za miesiąc w wielkim raporcie z E3 na łamach Neo Plus znajdziecie wszystkie odpowiedzi na najważniejsze nurtujące Was pytania. No okej, być może nie dowiecie się kiedy nastąpi koniec świata, ale tego, jak prezentuje się choćby next-genowy Devil May Cry – na pewno! ■■

newsflash

WIĘCEJ GUITAR HERO!

Tylko Harmonix wie, jak robić gry muzyczne z najwyższej półki. Europa w dalszym ciągu czeka na Guitar Hero, pierwszy tytuł pozwalający wcielić się w muzyka rockowego, Amerykanie zaś z wytęsknieniem oczekują na sequel. Guitar Hero 2 w dalszym ciągu proponuje nam muzykę z pogranicza klasycznego rocka, heavy metalu, rocka alternatywnego oraz „hair metalu". Lista piosenek zamknie się w pięćdziesięciu pięciu pozycjach, zaś gra współpracować będzie z gitarą dołączaną do pierwszej części.

RANDKA Z AGENTEM 47

Eidos potwierdził ostateczną datę wydania gry Hitman: Blood Money. Gra ukaże się 30 maja 2006 roku na Xboxa 360, PlayStation 2, PC oraz pierwszego Xboxa. Wiemy już zatem, kiedy łysol z kodem kreskowym na głowie rozpocznie wiosenne porządki.

KINGDOM HEARTS 2 ŚWIATEM RZĄDZI!

Roztrzepany Sora wraz z ekipą zwierzątek Disneya odnosi nieprawdopodobny sukces. Od połowy grudnia w Japonii Kingdom Hearts II rozeszło się w nakładzie 1.2 miliona egzemplarzy. Znacznie lepiej wygląda to w USA – od 28 marca grę kupiło 1.3 miliona graczy. Łącznie seria znalazła na świecie blisko 10 milionów nabywców! Czyżby Square Enix wracało na dobry tor?

RAYMAN IS BACK

Ubisoft ma już pomysł na nowego Raymana. Wszystkie szczegóły trzymane są chwilowo pod kluczem, wiemy jednak, że gra przybędzie jednocześnie na obecną i następną generację konsol. „Rayman to bohater, który świetnie trafia do każdego odbiorcy, niezależnie od wieku," – mówi Yves Guillemot, szef Ubisoft – „a nowy Rayman powali ich wszystkich na kolana". Czekamy do wakacji!

ŚWIAT JEST TWÓJ!

Mimo iż konkretna data wydania Scarface: The World Is Yours nie jest jeszcze znana, Vivendi przebąkuje coś o późnym wrześniu 2006. Istnieje spora szansa, że właśnie wtedy dokończymy to, czego filmowy Tony Montana nie był w stanie własnymi siłami dokonać. Szkoda, że Al Pacino nie użyczy głosu bohaterowi gry...

DARTH VADER WE WŁASNEJ GRZE?

LucasArts dłubie już przy nowej grze z Indianą Jonesem w roli głównej, ale to wcale nie przeszkadza firmie, aby „na boku" przygotowywała tytuł dedykowany Darth Vaderowi. Haden Blackman, człowiek dowodzący projektem powiedział, że „fabuła gry jeszcze bardziej zagłębi się w historię mrocznego rycerza Jedi".

DWIE DOBRE RZECZY OD KONAMI

... to nowa Castlevania na Nintendo DS z podtytułem Portrait of Ruin oraz remake Silent Hilla pierwszego (który ma być wzbogacony o kilka dodatków) na PSP. Silent Hill: Original Sin i Castlevania: Portrait of Ruin mają ukazać się w październiku.

16+
www.pegi.info

w sprzedaży
od 24 lutego

BLACK

BLACK PRZENOSI CIĘ W ŚWIAT TAJNYCH OPERACJI – BEZ ROZKAZÓW,
BEZ KONSEKWENCJI, POZA PRAWEM.
MUSISZ ZATRZYMAĆ TYCH, KTÓRYCH DOTĄD NIKT NIE POWSTRZYMAŁ.
NIC, ABSOLUTNIE NIC NIE MOŻE STANĄĆ CI NA DRODZE.

„PRZYGOTUJ SIĘ NA BLACK, NAJBARDZIEJ WIDOWISKOWĄ STRZELANKĘ FPP JAKA DOTĄD POWSTAŁA"
OFFICIAL PLAYSTATION2 MAGAZINE

www.ea.pl

XBOX

PlayStation.2

© 2006 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA, oraz znak graficzny EA oraz BLACK są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A i / lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™ . "PlayStation" oraz znaki graficzne rodziny "PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox oraz znaki graficzne Xbox są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation na terenie U.S.A. i / lub innych krajów i są użyte na podstawie licencji udzielonej przez Microsoft.

N(E)O COMMENTS

XBOX 360 TO MASZYNA DIABŁA?

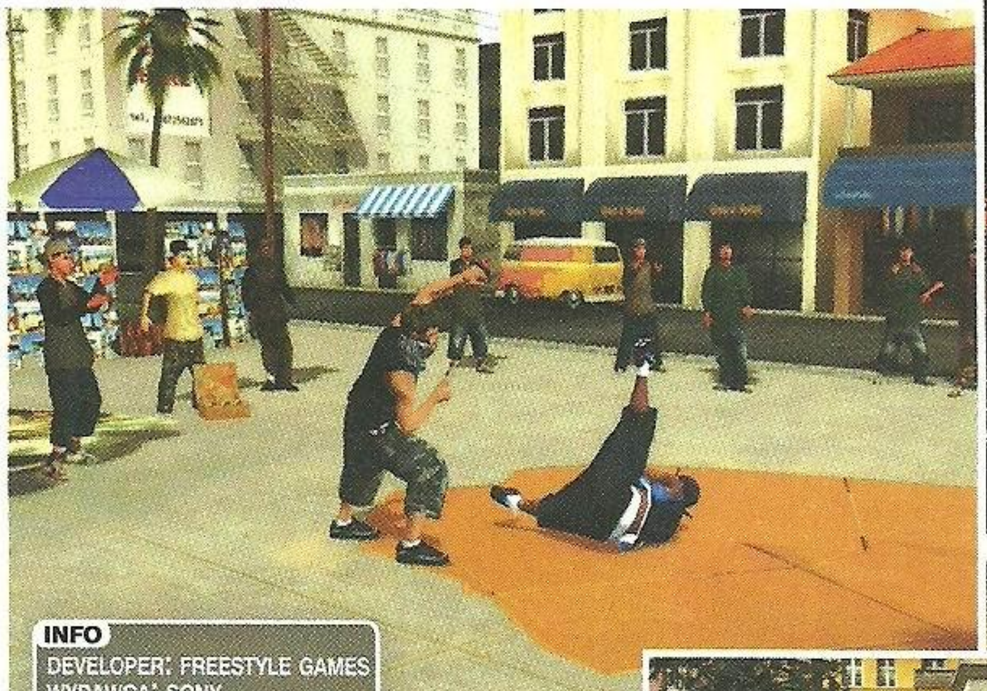
MATT

Wyobraźcie sobie trzy groteskowe sytuacje. Oto pierwsza z nich. Przynosicie do domu świeży, pachnący, 42-calowy wyświetlacz LCD. Podpinacie do niego Xboxa 360 i natychmiast wgrywacie długo oczekiwany, najnowszy patch do czwartego Quake'a. Standardowo odpalacie tryb „widescreen" (w końcu kupiliście panoramiczny wyświetlacz za dziesięć tysięcy złotych) i nagle... monitor umiera. Gaśnie. Koniec. LCD zostało koszmarnie uszkodzone i nie da się go już w żaden sposób naprawić. Mogliście równie dobrze przekazać te tysiące złotych na „pewne radio", albo wyjść na ulicę i wręczyć je bezdomnemu. Jeśli w porę nie dotarło do Was ostrzeżenie Id Software o treści „Stop! Popełniliśmy błąd! Nie instalujcie tego bubla!", to z Waszego monitora pozostał dymiący wrak.

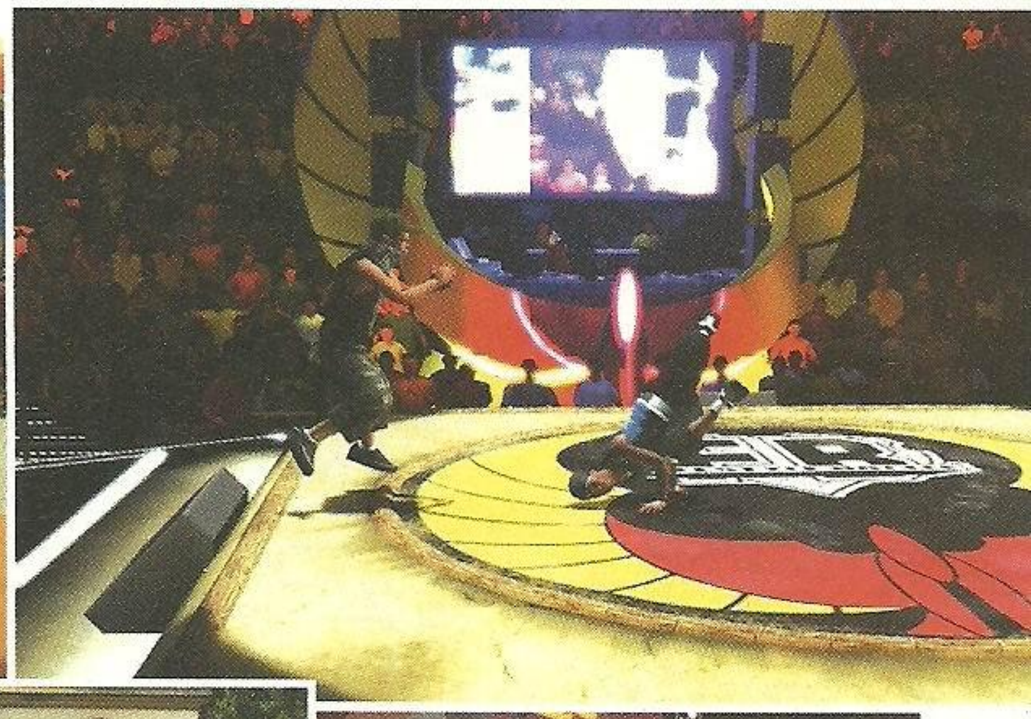
Cóż, sytuacja ta jest na tyle groteskowa, że bawi mnie do łez, ale – motyla noga – gdybym przez „jakiś patch" stracił monitor, na który pracowałem pół życia, prawdopodobnie pierwszy raz wykonałbym na żywo Shoryuken ze wszystkimi wyładowaniami elektrycznymi! Ciekawi mnie, kiedy w branży pojawią się artykuły pokroju „Patch 1.1 do Quake IV spowodował szaleństwo dziesięciu osób". Myślicie, że gracze przyjmą wiadomość o zniszczonym monitorze ze stoicką miną? Chyba nie... Swoją drogą śmieszna sprawa – Id pracuje w tej chwili nad patchem do swojego patcha.

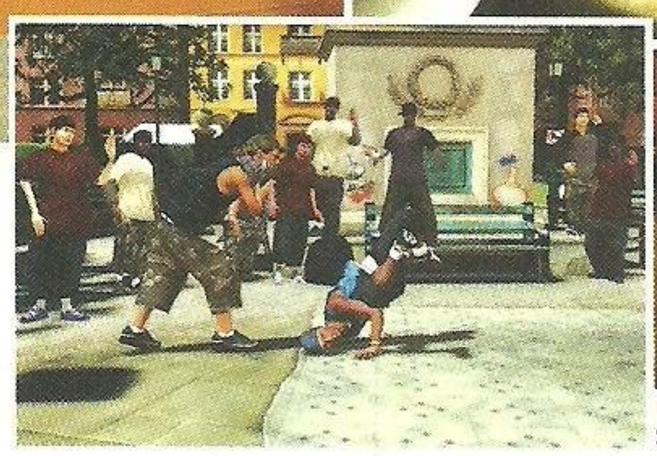
Drugą zabawną historyjkę przyniósł Marcellus. Jeszcze chwilka, a potwornie długie loadingi w Elder Scrolls IV doprowadziłyby w końcu do tego, że redakcja straciłaby Xboxa 360. Sam Oblivion jest super, owszem, ale wyraźnie widać, że kiedy Microsoft nakazał omijać twardy dysk przy pisaniu gier, zespół Bethesda nieco zdębiał. Pierwszą decyzją firmy było opóźnienie premiery Obliviona, a drugą – zapchana pamięć cache w wybranych konsolach Microsoftu. To bardzo słaba historia, ale pokazuje pewną dziwną rzecz – nie każdy Xbox 360 jest taki sam. Jedne mają problemy z cachem, a inne nie. Jak to wytłumaczyć?

Groteskę numer trzy znacie już wszyscy. Mija pół roku od premiery next-gena Microsoftu, a system Windows, który zainstalowano w konsoli, nie radzi sobie z multi-taskingiem. Wydaje się, że firma dopiero TERAZ dostrzegła problem w tym, że X360 nie potrafi robić dwóch czynności w jednym momencie. Nie można zasysać gry i w tym czasie grać w dowolny tytuł z półki, bo konsola nowej generacji jest na to za słaba. I będzie za słaba – przynajmniej do momentu, aż „małymiękki" napisze... ech... kolejną łatkę. ■



INFO
DEVELOPER: FREESTYLE GAMES
WYDAWCA: SONY
TERMIN: JESIEŃ





■ Nadciąga również wersja na PSP – wygląda nam na to, że Sony zamierza zrobić z tego serię...

B-Boy

PS2 HIP HOP NON STOP ;)

Wrzesień 2006 upłynie nam w klimatach szalonego breakdance'u. Sony dostrzegło olbrzymi potencjał we freestyle'u, więc od dłuższego czasu pracuje nad B-Boy, nową grą na PlayStation 2 i PSP. Do współpracy przy tym tytule zaproszono największe gwiazdy ulicznych akrobacji, w tym Kamela, Ivana „The Urban Action Figure", Crumbsa, a nawet gościa o ksywce Hong10. Panowie nie tylko dzielnie uczestniczyli w sesjach motion capture, ale ich sylwetki znalazły się na liście sław do pokonania. To dobra wiadomość, przynajmniej dla tych kilkunastu/kilkudziesięciu osób na bieżąco śledzących wydarzenia w świecie breaka.

Głównym trybem w grze będzie B-Boy Life – czyli kariera, którą rozpoczniecie w pobliżu domowego garażu, zaś miażdżąc kolejnych zawodników szybko awansujecie do lokalnych, a następnie światowych mistrzostw. Do odwiedzenia czeka na Was blisko dwadzieścia jeden prawdziwych miejscówek, zaś na pokonanie – czterdziestu profesjonalnych B-Boyów. Karierę w grze rozpocząć możecie jako jeden ze znanych w świecie breaka zawodników (Lillou i Mouse wyglądają obiecująco), zawsze jednak możecie odwiedzić sekcję Create-A-Player, gdzie sporządzicie własnego tancerza. Za zdobyty w walce szacunek dokupicie mu nowe statystyki i upgrade'y, dzięki którym wzrośnie widowiskowość jego tańca. Aha, przed wejściem do świata B-Boya niezbędne okaże się stworzenie własnej drużyny, która stopniowo zdobywać będzie coraz większą sławę. Na drodze naszej ekipy staną prawdziwe sławy ulicznego tańca, w tym gospodarz gry – Crazy Legs (który współpracował z Sony w roli konsultanta). Oprócz kariery w grze znajdą się także inne tryby, jak choćby Instant Action oraz kilka trybów Arcade.

„B-Boyowanie, to jeden z czterech kluczowych elementów hip-hipowej kultury." – mówi Crazy Legs – „Jako konsultant, musiałem pilnie czuwać, aby autorzy gry nie poszli na żadne kompromisy, ani ustępstwa." Uliczni tancerze powoli wychodzą z podziemia, zaś B-Boy jest pierwszą grą, która postara się ukazać breakdance jako sztukę. „To miłe ze strony autorów, że znaleźli i zaprosili do współpracy najlepszych B-Boyów na świecie" – kontynuuje Crazy Legs (i wcale nie ma na myśli siebie) – „Cieszę się, że to, co robimy, stanie się widoczne także dla graczy."

B-Boy podobny jest w założeniach do mordobicia – ale takiego, w którym zawodnicy wyłącznie demonstrują własne umiejętności. Naszym zadaniem będzie nauczenie się blisko ośmiuset (!) tanecznych figur, a następnie montowanie z nich długich łańcuszków kombosów. Jak wygląda uliczna „walka" – doskonale wiecie. Zawodnicy popisują się przed sobą wyuczonymi układami, zaś publiczność nagradza brawami panopka, który zrobił na niej największe wrażenie.

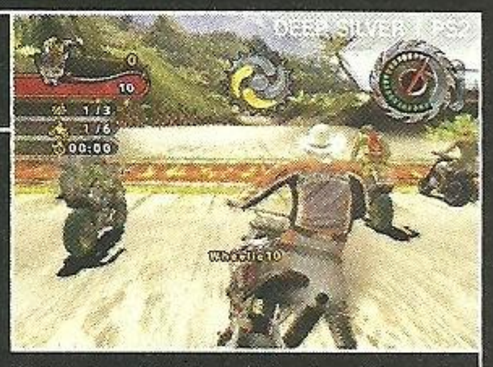
Obok PlayStation 2, B-Boy zadebiutuje również na PSP i korzystał będzie z bezprzewodowego WiFi do grania w multiplayerze. Niezależnie jednak od tego, na której konsoli zagracie, B-Boy pełen będzie licencjonowanej muzyki z pogranicza (niespodzianka, niespodzianka!) hip hopu i klasycznego funku. Miksowaniem i odtwarzaniem dźwięków zajmować się będą „didżeje", na bieżąco uczestniczący w naszych pojedynkach. Cóż, B-Boy prezentuje się naprawdę obiecująco. Jeśli wykonanie i realizacja będą w porządku, może się okazać, że grą zainteresują się osoby, które uliczny taniec miały dotąd w głębokim poważaniu. ■■

SKORO SONY WZIĘŁO SIĘ ZA B-BOYOWANIE, TO MOŻEMY SIĘ SPODZIEWAĆ, ŻE NIEBAWEM NADJEDZIE SINGSTAR: RAP & R'N'B...

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

CRUSTY DEMONS



Puste miejsce po MX Unleashed postara się wypełnić Crusty Demons – gra, w której nadpobudliwi kierowcy zasiadają za sterami crossowych motorów. Jeśli choć trochę interesuje Was ten sport, to ucieszycie się na wiadomość, że autorzy przygotowali blisko trzydzieści modeli motocykli, zaprojektowali siedem tras i zaproponują nam zabawę w kilku trybach rozgrywki. Zastanawia nas, jak rozwiązany zostanie system wykręcania trików.

DRAGON QUEST: YANGUS

Gruby Yangus nie zawsze był mistrzem ciętej riposty. Gra opowie nam o losach tego bohatera w czasach, gdy miał na karku zaledwie 12 lat i daleko było mu do prawdziwego mężczyzny (a raczej tego czegoś, czym stał się w Dragon Quest VIII). Nie znamy motywów, dla których młody bohater wyruszy w świat, ale wiemy już, że gra pracuje na innym silniku graficznym, niż recenzowany w tym numerze The Journey of the Cursed King. Japończycy czekają do wiosny.

DREAMFALL

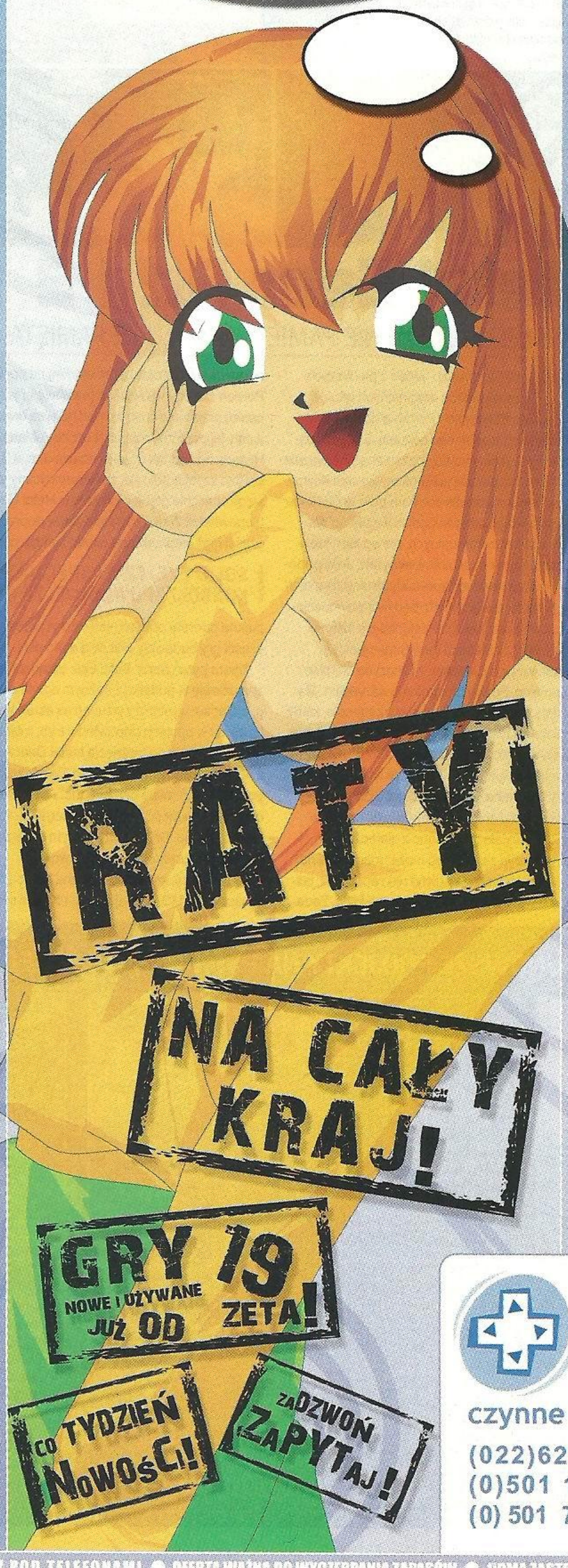
Ponad sześć lat temu The Longest Journey wywołało spore zamieszanie w świecie pecetowych przygodówek. Gra opowiadała o kobiecie imieniem April Ryan, która posiadła umiejętność przemieszczania się między światami. Jej zadaniem było przywrócenie porządku w Arcadii, krainie istniejącej w równoległym wymiarze. Dziś, po sześciu latach od tamtego wydarzenia, Dreamfall powraca, zarówno na PC jak i Xboxa.

FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT

W tegoroczne wakacje w czytnikach naszych konsol powitamy grę Fast and the Furious: Tokyo Drift. Wraz z nią, na ekrany kin trafi trzecia część filmu „Szybcy i Wściekli" o tym samym podtytule, ale to było do przewidzenia. Gra, podobnie jak film, opowiada o nocnych, nielegalnych wyścigach odbywających się na ulicach, a jakże, Tokio. Autorzy obiecują rozbudowany mechanizm wchodzenia w poślizgi.

TANIO KUPISZ!

SZYBKO SPŁACISZ!



RATY

NA CAŁY KRAJ!

GRY 19 ZETA!
NOWE I UŻYWANE JUŻ OD

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI!

ZADZWOŃ ZAPYTAJ!

XBOX / GAMECUBE

PlayStation.2 BLACK 159zł

PlayStation.2 X THE OFFICIAL GAME TEL.

PlayStation.2 FIGHT NIGHT ROUND 3 159zł

PlayStation.2 159zł

PlayStation.2 DRIVER PARALLEL LINES 159zł

PlayStation.2 NEED FOR SPEED MOST WANTED 159zł

PlayStation.2 SIREN 2 TEL.

PlayStation.2 SHADOW OF THE COLOSSUS 179zł

PlayStation.2 PRO EVOLUTION SOCCER 5 169zł

PlayStation.2 SONIC RIDERS 159zł

PlayStation.2 The Godfather 159zł

PlayStation.2 TOMB RAIDER 169zł

PlayStation.2 159zł

PlayStation.2 GHOST RECON 159zł

TEL.

FARCRY PREDATOR TEL.

BURNOUT REVENGE 219zł

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT 239zł

FIGHT NIGHT ROUND 3 219zł

Quake 249zł

TOMB RAIDER 219zł

GHOST RECON 239zł

NEED FOR SPEED MOST WANTED 219zł

OBLIVION 239zł

TEL. 169zł 169zł 119zł

TEL. 169zł 159zł TEL.

TEL. TEL. TEL. 159zł TEL.

TEL. 169zł 149zł TEL. 149zł

PlayStation 2 nowa / używana 499zł / od 299zł

XBOX nowa / używana 599zł / od 299zł

XBOX360 nowa / używana premium 1739zł /od 1199zł core 1299zł /od 899zł

NINTENDO GAMECUBE nowa / używana 379zł / od 249zł

GAME BOY ADVANCE nowa / używana 349zł / od 199zł

NINTENDO DS nowa / używana 499zł / od 349zł

PSP nowa / używana base 769zł / od 599zł value 849zł / od 699zł

PYTAJ O PROMOCJE!

KONSOLE GRY AKCESORIA

WYSYŁKA 24H RATY REGENERACJA CD/DVD

SERWIS WYMIANA SKUP

ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1995
WWW.SWIAT-GIER.COM

czynne : pon-pt 10-19 /sobota 10-17

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

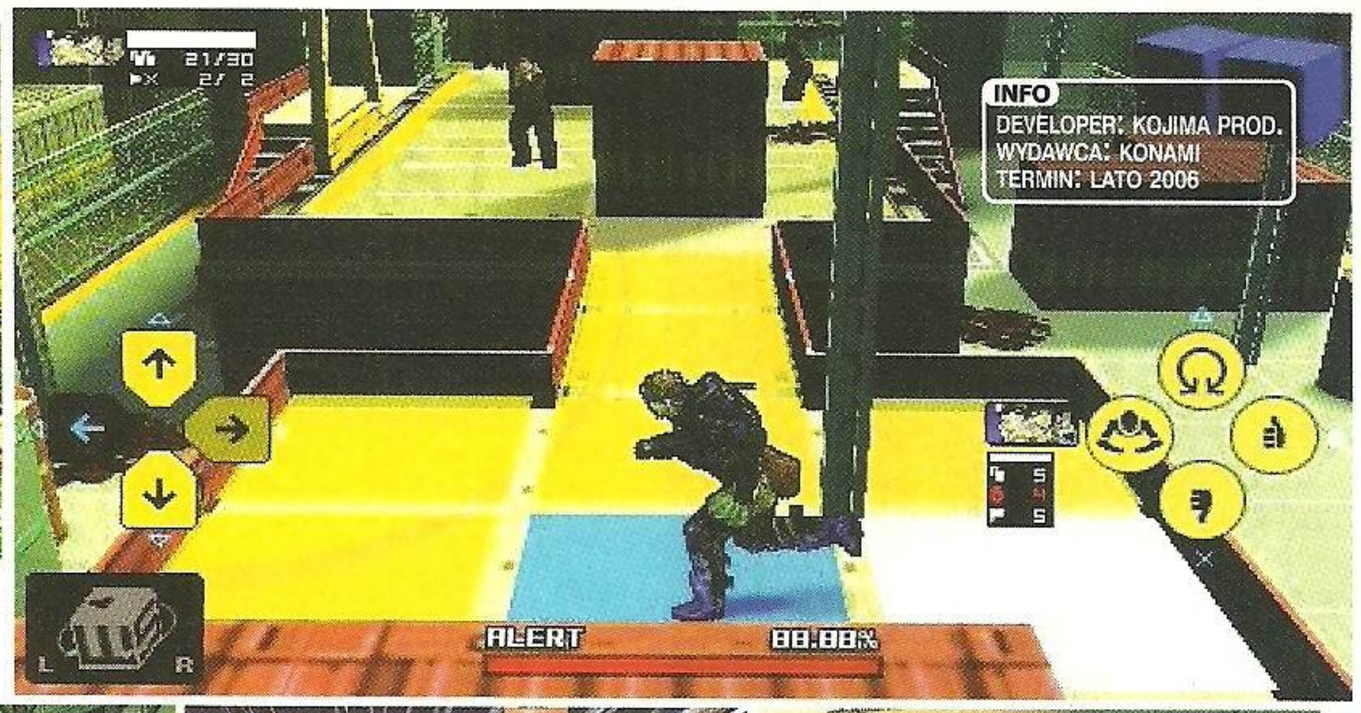
Untold Legends Warrior's Code

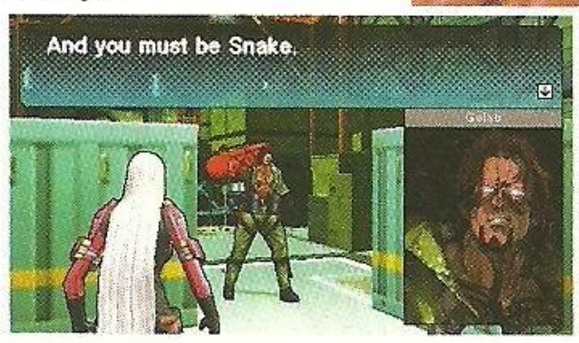
W świecie Untold Legends pojawił się nowy problem. Oto na scenie pojawia się kolejny rogaty demon, a u jego boku tysiące odrażających podwykonawców gotowych na każdy rozkaz. Pora też na nowego bohatera.

Mimo iż zarówno wykonaniem jak i zawartością Warrior's Code górował będzie nad ubiegłorocznym poprzednikiem, gra w dalszym ciągu celuje w miłośników machania mieczem i przekopywania podziemi w poszukiwaniu zbroi i mieczy. Koniec z losowo generowanymi planszami, a więc opcją, która sprawiała, że żadne dwie rozgrywki w Brotherhood of Steel nie były takie same. Autorzy już na wstępie się jej pozbyli i skupili jednocześnie na projekcie spójnego świata. Nie oszukujmy się jednak – ani lekkie zmiany w świecie gry, ani odświeżona ekipa potworów nie oznaczają innowacji w systemie zabawy. Priorytetem bohatera w dalszym ciągu będzie siekanie zła i nabijanie nowych poziomów doświadczenia. Mamy jednak nadzieję, że tym razem fabuła Untold Legends opowiedziana zostanie w bardziej przekonywający sposób, niż w części poprzedniej.

Jedną z większych innowacji w Warrior's Code będzie zdolność bohatera do chwilowego przemieniania się w nieśmiertelną bestię. Kiedy taki potwór wpadnie w szeregi przeciwnika – nie będzie po nich czego zbierać. Tym, za co na pewno warto pochwalić nowe Untold Legends będzie tryb online. Autorzy umożliwią w nim nie tylko samotne przechadzki po świecie gry, ale również zabawę w kooperację i kilkuosobowe wypady na rzeź. ■ ■

■ Nie, to nie Hulk w gościnnym występie – coś jednak dzieje się w tym laboratorium i to najprawdopodobniej coś złego...





Metal Gear Ac!d 2

PLAYSTATION PORTABLE NIE PAMIĘTA ŻYCIA, ALE PAMIĘTA, CZYM JEST ŚMIERĆ

Metal Gear Ac!d – jeden z pierwszych i zadziwiająco oryginalnych tytułów na PlayStation Portable doczeka się niebawem europejskiego sequela. Sposób rozgrywki i wszystkie zasady pozostaną praktycznie niezmienione, ale taki już urok nowej serii Kojimy. To, jak bohater poradzi sobie na polu walki i jakie podejmie akcje, zależeć będzie już nie od Waszych zdolności manualnych, ale od kart, które zdobędziecie i umieścicie w swej talii. Jeśli podobała się Wam strategiczno-taktyczna wizja pierwszego Acida, dwójka warta będzie z pewnością jeszcze większej uwagi. Posłuchajcie historii...

Po jednej z ostatnich misji Snake jest tak wykończony psychicznie, że zaczyna cierpieć na amnezję. Powoli zapomina o wszystkim. Ma nadzieję, że odzyska pamięć w momencie, kiedy wróci na ojczystą ziemię, ale tam, już na wstępie zostaje aresztowany przez agentów FBI. A przynajmniej ludzi, który twierdzą, że są agentami. I wszystko jasne. Jeśli Snake trafia do niewoli, to tylko i wyłącznie po to, by kolejna rządowa agencja uwikłała go w jedno z niemożliwych do wykonania zadań. Być może Solid cierpi na luki w pamięci, ale na pewno nie zapomniał, jak w wielkim stylu skopać tyłek przeciwnika. Zadanie wydaje się proste, przynajmniej na początku. Pewien szalony naukowiec (a świat gier jest ich pełen) przejmuje kontrolę nad fabryką broni, a cały jej personel robi od teraz za zakładników. Historia ma jednak drugie i trzecie dno, a Snake bardzo szybko odkryje, że terrorystyczny akt sięga znacznie głębiej. Historię w Metal Gear Ac!d 2 opowiedzą Wam (podobnie jak w poprzedniej części gry) nieprzebrane oceany tekstu oraz piękne portrety postaci, które już w poprzedniej części gry budowały unikalną atmosferę.

SOLID EYE, CZYLI SPECJALNY GADŻET WSUWANY NA EKRAN KONSOLI SPOWODUJE, ŻE GRA WYŚWIETLANA BĘDZIE W 3D

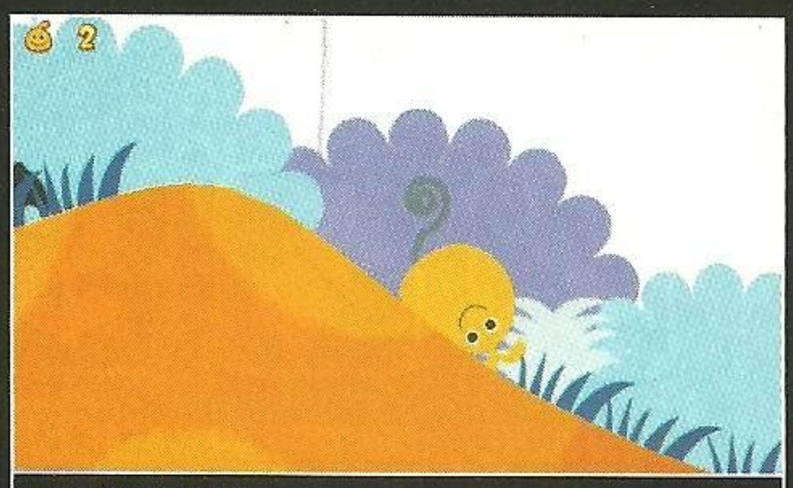
Sporo pytań budzi Solid Eye, urządzenie, które znajdzie się w pudełku z każdym egzemplarzem gry. Gadżet wystarczy wsunąć na ekran konsoli i ustawić w opcjach odpowiedni tryb, a od tego momentu oglądać będziecie Metal Gear Ac!d 2 w pełnym trójwymiarze. Solid Eye działa podobno naprawdę nieźle, choć... ciekawe, czy jego obecność nie wpłynie negatywnie na jakość obrazu. Dzięki przejrzystym opcjom, gadżet aktywować można w dowolnym momencie gry, zawsze też można go po prostu wyłączyć. W MGA2 znajdziecie również tryb Solid Eye Theater, w którym obejrzycie filmy wykorzystujące możliwości tego gadżetu.

Pomijając jednak „solidne oko", Metal Gear Ac!d 2 nie różni się praktycznie niczym od swojego poprzednika. W dalszym ciągu priorytetem jest kompletowanie kart (a tych będzie blisko pół tysiąca!), układanie ich w sety, a następnie właściwe wykorzystanie na polu walki. Każda karta pełni w tej grze inną rolę – jedne odpowiadają za ruch, inne za atak (bronią, nożem, pięściami), a jeszcze inne za leczenie. Metal Gear Ac!d 2 to turowa strategia, więc w jednej kolejce użyć można tylko jednej karty. Podobnie jak w poprzedniej części, nowe talie kupować będziemy w specjalnym sklepie za punkty zarobione na polu walki.

Snake nie będzie jedynym bohaterem Metal Gear Ac!d 2. Swoje pięć minut będzie miała również Venus, kobieta-najemnik, która również cierpi na amnezję. W zależności od tego, ile czasu poświęcicie powtarzaniu walk i kompletowaniu wymarzonych decków, Ac!d 2 zatrzyma Was przy PSP na 15-20 godzin. ■ ■

W PRODUKCJI

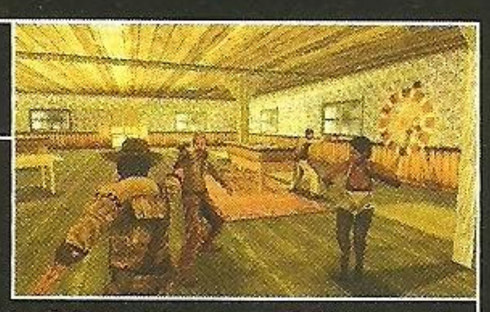
NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



LOCO ROCO

Jeśli gra, w której główną rolę bierze na siebie wielki, spasiony glut, otrzymuje własne pięć minut na konferencji Sony, a Phil Harrison prezentuje ją zaraz obok God of War 2, to jedno jest pewne – szykuje nam się kolejny (przynajmniej potencjalny) przebój na PSP. Loco Roco, mimo iż nosi wszelkie znamiona typowo japońskiej gry z powodzeniem zadebiutuje również w USA i Europie. Zapytacie, kim jest tytułowy Roco? Otóż jest nim żółty, pękaty glut, który puchnie do ogromnych rozmiarów, gdy karmi się go owocami. Kiedy Loco jest pełny, z radością rozpada się na mniejsze kawałeczki i od tego momentu należy już dbać o nie wszystkie. Gracze nie kontrolują bezpośrednio żadnego z potworków. Zabawa sprowadza się do potrząsania światem gry (przyciskami L i R) i poruszania w ten sposób maleńkimi gluciakami. Nowe pomysły... Chcemy w to zagrać!

GUN SHOWDOWN



Colton White powraca – niestety, ponownie w historii, którą znacie z dużych konsol – tym razem opowiedzianej na PlayStation Portable. Ojciec Coltona ginie podczas wielkiej eksplozji statku, wcześniej jednak ratuje życie synowi i w ten oto sposób zaczyna się samotna i krwawa krucjata młodzika. Wersja na PSP to idealna kopia GUNa z dużych konsol, uzupełniona o kilka nowych misji, trybów i postaci.

METAL SLUG COLLECTION

Sześć Metal Slugów na jednym nośniku UMD – idealna oferta dla miłośników oldschoolowych, strzelanek firmy SNK, w których grupka samotnych strzelców rzuca wyzwanie nazistom. Na płytce znajdziecie takie przeboje, jak Metal Slug, Metal Slug 2, Metal Slug X, Metal Slug 3, Metal Slug 4 oraz Metal Slug 5, a więc wszystko, co firma stworzyła na tym polu przez ostatnich dziesięć lat. Zapowiada się, no po prostu megafakinkul.

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

Ace Combat X to kolejny (obok Tekkena) dowód na to, że w oczekiwaniu na PlayStation 3, Namco powoli przesiada się na PSP. Skies of Deception to pełnoprawna część lotniczej serii, która szaleje na PlayStation od ponad dziesięciu lat. Zgodnie z obietnicami, w nowym Ace Combat znajdziecie wszystko, z czego słynie seria. A więc – dokładnie i szczegółowo wykonane modele myśliwców, nową historię opowiedzianą przy pomocy renderowanych filmów, opcję tuningowania maszyn i tym samym poprawiania ich osiągów, a także (co nie dziwi) mnóstwo oryginalnych myśliwców, które na co dzień latają w wojskowych szykach. Głównym trybem Ace Combat X: Skies of Deception będzie długa i rozbudowana kampania, w której pokierujemy losami pilota walczącego dla jednej z dwóch wrogich sobie republik. Nie zabraknie również multiplayera, z takimi opcjami jak kooperacja, czy tradycyjny defmecz.

WIOSENNE SPRZĄTANIE

ROBIMY KONKURENCJĘ W BALONA!

CENY KTÓRE POTRAFIĄ ZABIJAĆ

GRY PS2/XBOX/GCN OD 19,- GRY PSP OD 59,-
GRY NINTENDO DS OD 59,-
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI-ZADZWOŃ PO INFO!

XBOX 360 PREMIUM 1749,-
PS2 SLIM 549,-
PSP VALUE PACK 839,-
PSP GIGA PACK 999,-
XBOX 649,-
GAMECUBE od 250,-
GBA 349,-
NDS 479,-

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

PLAYSTATION 2

BATTLEFIELD: M.C.	59
BLACK	109
BULLY	TEL
BURNOUT REVENGE	159
CALL OF DUTY 2	189
DRAGON QUEST	189
DRIVER: PARALLEL LINES	TEL
EYETOY KINETIC+KAMERKA	119
EYETOY ANTIGRAV+KAMERKA	119
FIFA STREET 2	159
FIGHT NIGHT ROUND 3	159
GODFATHER	159
GTA: LIBERTY CITY STORIES	TEL
GTA: SAN ANDREAS	TEL
H.POTTER: CZARA OGNIA PL	159
ICO	109
JAK X COMBAT RACING	159
KING KONG PL	169
MOH: WOJNA W EUROPIE	159
NFS: MOST WANTED	159
POP: TWO THRONES	179
PROJECT ZERO 3	169
RAINBOW SIX: LOCKDOWN	49
RESIDENT EVIL 4	109
SHADOW OF COLOSSUS	179
SLY 3: HONOUR A. THIEVIES	149
SMACKDOWN VS RAW 06	159
SOUL CALIBUR 3	119
TOCA RACE DRIVER 3	TEL
TOMB RAIDER LEGEND	189

PLAYSTATION 2 PLATYNA

FINAL FANTASY X-2	59
GOD OF WAR	59
GRAN TURISMO 4	99
JAK & DAXTER	75
JAK II: RENEGADE	75
JAK III	75
MOH: FRONTLINE	75
RATCHET & CLANK 2	75
RATCHET & CLANK 3	75
SLY 2: BAND OF THIEVIES	75
TEKKEN 5	59

XBOX

BLACK	159
POP: TWO THRONES	59
FIGHT NIGHT ROUND 3	169
GHOST RECON 3: A.W	TEL
GODFATHER	159
NFS: MOST WANTED	159

XBOX 360

AMPED 3	179
BURNOUT REVENGE	219
CALL OF DUTY 2	229
DEAD OR ALIVE 4	119
FAR CRY INSTINCTS:PREDATOR	TEL
FULL AUTO	99
FIGHT NIGHT ROUND 3	199
GHOST RECON A.W	229
KAMEO	189
NBA 2K6	219
NFS: MOST WANTED	199
NHL 2K6	219
OBLIVION	249
PERFECT DARK ZERO	99
PGR 3	199
RIDGE RACER 6	99
TOP SPIN 2	199
TEST DRIVE: UNLIMITED	TEL
TOMB RAIDER LEGEND	249

PSP

APE ESCAPE 3	79
BURNOUT LEGENDS	99
DAXTER	179
EVERYBODY'S GOLF	79
FIFA 06	149
GTA: LIBERTY CITY STORIES	129
KING KONG	179
NFS: 5-0-1	139
PRO EVO SOCCER 5	99
SMACKDOWN VS RAW 06	169
SOCOM	179
SPLINTER CELL: ESSENTIALS	TEL
WIPEOUT PURE	79

NINTENDO DS

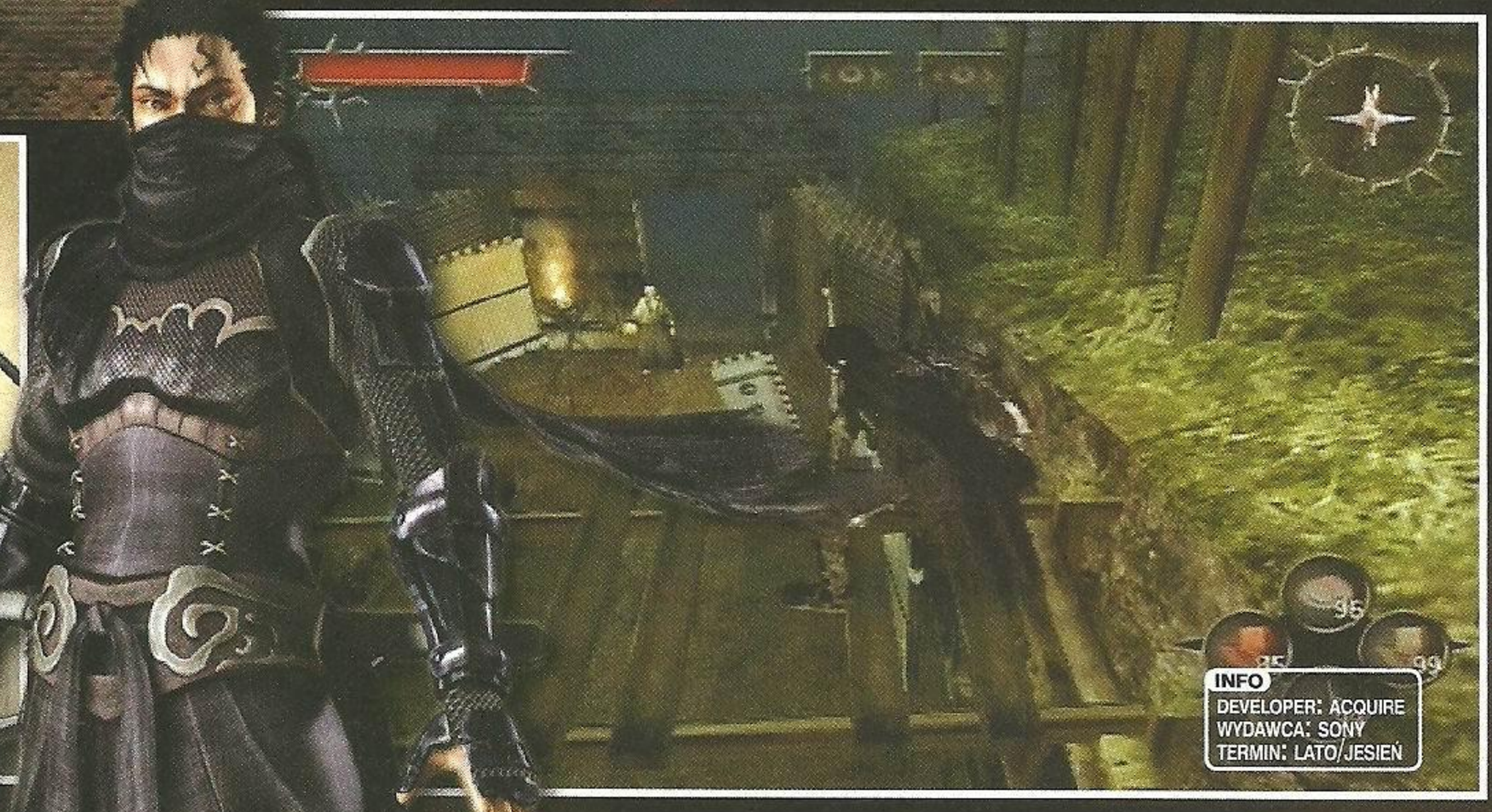
ADVANCE WARS:DUAL STRIKE	149
KING KONG	149
MARIO KART DS	149
SPYRO: SHADOW LEGACY	149

www.madgames.pl
PON. PT. 11-19 SOB. 10-14
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177
02-555 WARSZAWA
TEL /FAX (022)498 99 93
TEL. (022) 825 54 40
KOM. 0 503 624 692

PLAYSTATION 2
PSP
XBOX
XBOX 360
GAMECUBE
GBA
NINTENDO DS

KONSOLE, GRY, AKCESORIA
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA
SERWIS, RATY

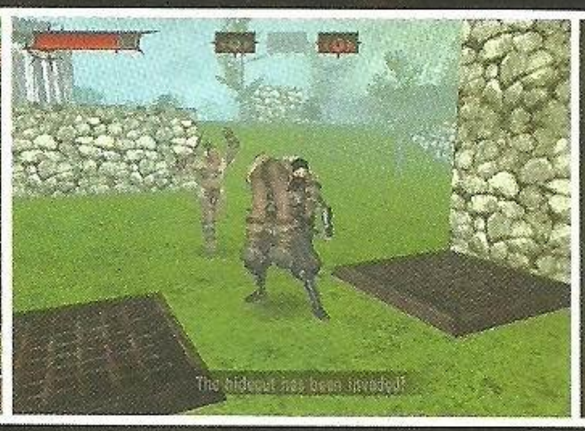
PEŁNA OFERTA WWW LUB TEL.



INFO
DEVELOPER: ACQUIRE
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LATO/JESIEŃ

Shinobido: Way of the Ninja

PLAYSTATION 2 NAJNOWSZA GRA AUTORÓW TENCHU I WAY OF THE SAMURAI



Pomimo przeciętnej grafiki, Shinobido jest bardzo ciekawą pozycją – Sony dostrzegło jej potencjał i niebawem wyda ją w Europie.

Gou, zwany przez wrogów Ravenem, to pierwszy znany mi ninja prowadzący własną działalność gospodarczą w głębi wielkiego lasu. Kruk nie jest kolejnym mścicielem z powołania – zamiast tego siedzi sobie w niewielkiej (przynajmniej na początku) chacie i czeka na kolejne zlecenia od zainteresowanych jego usługami ludzi. Trzeba uczciwie przyznać, że interes Gou kręci się naprawdę nieźle. Jego mizerną chatkę non stop dziurawią strzały, do których zleceniodawcy przypinają pergaminy z prośbami o pomoc. Z reguły są to ściśle określone zadania – zdobądź plany konstrukcyjne nowych modeli łuków, przetransportuj paczkę przez mocno strzeżony teren, ubij barbarzyńców, którzy panoszą się po obcej ziemi, śledź wskazaną osobę, wykończ bossa i tak dalej.

Fajne jest właśnie to, że misje zostały mocno zróżnicowane, a Raven na każdym etapie może pozwolić sobie na luksus wybrzydzania i dowolnego w nich przebierania. Fakt, jeśli wybrana przez Was misja okaże się zbyt trudna i bohater padnie gdzieś na polu bitwy, wrogowie nie zapomną ogołocić go z części ekwipunku. Warto jednak mierzyć się z najtrudniejszymi zadaniami, bo Kruk dostaje za nie więcej kasy. A przecież chcecie po każdym udanym zleceniu odwiedzić sklep i kupić bohaterowi lepszą broń, zbroję i jakieś fajne dodatki, pokroju zatrutych shurikenów, czy zasłon dymnych.

SHIN SHINOBI DEN

Na pierwszy rzut oka Shinobido mocno kojarzy się z Tenchu (a jak na mój gust miejscami nawet zbyt mocno). Winny jest developer – firma Acquire, która ma na swym koncie dwie części Tenchu oraz trylogię Way of the Samurai. Shinobido najłatwiej byłoby nazwać miksem tych dwóch gier, bo Raven nie tylko czai się w cieniu i zdejmuje przeciwników z zaskoczenia, ale dodatkowo prowadzi własny biznes, który stopniowo rozbudowuje. Dobrze przeczytaliście – rozbudowuje! Posiadłość Gou otoczona jest wielkim ogrodem, który udekorujecie wedle własnego życzenia. Tu położycie kamienny chodnik, tam wysokie schody, jeszcze gdzieś indziej posadzicie drzewo, zastawicie pułapki na nieproszonych gości i umiejscowicie kolejne budynki. Praca w edytorze ogródka jest naprawdę przyjemna i przypomina zabawę z Dark Cloud, pierwszym RPG na PlayStation 2. Kiedy zaprojektujecie sobie ogród, wpuścicie do niego bohatera, który (przykładowo) podszkoli w nim swe umiejętności.

POSIADŁOŚĆ GOU OTOCZONA JEST WIELKIM OGRODEM, KTÓRY GRACZE DEKORUJĄ WEDLE WŁASNEGO ŻYCZENIA. TU POŁOŻYCIE KAMIENNY CHODNIK, TAM WYSOKIE SCHODY, JESZCZE GDZIEŚ INDZIEJ POSADZICIE DRZEWO, ZASTAWICIE PUŁAPKI NA NIEPROSZONYCH GOŚCI I UMIEJSCOWICIE KOLEJNE BUDYNKI. PRACA W EDYTORZE OGRÓDKA JEST NAPRAWDĘ PRZYJEMNA!

Raven nie wziął się oczywiście znikąd – w intrze poznajemy go jako wojownika, który stracił niegdyś pamięć, a jedynym czego chce, to pozbierać do kupy wszystkie jej skrawki. Gou wie, że droga do wyleczenia się z amnezji prowadzi przez pewien tajemniczy kryształ. Niestety, już w intrze obserwujemy z przejęciem, jak kryształ eksploduje, a jego drobne kawałki radośnie rozpraszają się po świecie. Od tego momentu każda pomyślnie wypełniona misja przybliża go powoli do znalezienia wszystkich części magicznego kamienia. I tyle w kwestii fabuły.

WAY OF THE NINJA

Kiedy Raven rusza na misję, Shinobido zaczyna przypominać Tenchu. Większość czasu spędzicie ukrywając się bohaterem w cieniu lub zwinnie przemykając za plecami przeciwników. Wychodzenie do otwartej walki totalnie mija się z celem, bo mimo iż Gou to twardziel i zabija trzema ciosami, zaalarmowani wrogowie zbierają się w tak dużej sile, że samotnik po prostu nie da im rady. Warto obserwować specjalny wskaźnik, który na bieżąco informuje bohatera o czujności strażników. Podobnie jak w Tenchu – jedna głośna akcja może kosztować Was utratę życia, dlatego obowiązkowo trzeba nauczyć się wspinać na dachy, przekradać pod ścianami i generalnie polubić najciemniejsze miejsca w okolicy. Jednym z najfajniejszych elementów, które przyjechały do Shinobido prosto z Tenchu, jest Stealth Kill. Jeśli dobrze się postaracie, przeciwnik nigdy nie dowie się o Waszej obecności, a gdy niezorientowanego strażnika po cichu zajdziecie od tyłu, możecie zabić go jednym widowiskowym cięciem.

Animacje zabójstw są różne, w zależności od tego, czy Raven spadł na przeciwnika z dachu, zaszedł go od pupy strony lub wyskoczył na niego frontalnie. Co ciekawe, nawet kiedy stawiacie czoła dziesięciu strażnikom jednocześnie (co nie jest rozsądne), zawsze możecie spróbować sprzedać im szybkie i mordercze fatality (co w dalszym ciągu nie jest rozsądne, ale przynajmniej widowiskowe). Po zakończonej misji Gou wraca do domu w lesie, gdzie następuje podliczenie pieniędzy za kontrakt i dalsze dozbrajanie bohatera. Nie myślcie jednak, że dom naszej pociechy to oaza spokoju. Niestety, adres Gou zna każdy niezadowolony barbarzyńca i dość często dochodzi do nalotu nieproszonych gości. W tym momencie przydają się pułapki, które ustawiamy we wspomnianym wcześniej edytorze oraz spryt.

Wisienką na czubku tortu z pewnością będzie kreator misji. Kiedy znudzi Wam się główny scenariusz, zawsze możecie pokusić się o własną wizję świata gry. Od nowa poustawiać domy, ułożyć nowe ścieżki, zatrudnić strażników patrolujących ulice. Taki edytor to fajna sprawa, choć głównie dla osób, którym naprawdę spodoba się nowa gra zespołu Acquire. Po tym, co widziałem we wczesnej wersji Shinobido, tytuł ten będzie naprawdę smacznym kąskiem dla fanatyków ninjasów!

Matt ■ ■

Mamy Maszyny do Obrony Twoich Pieniędzy

1 Rysy

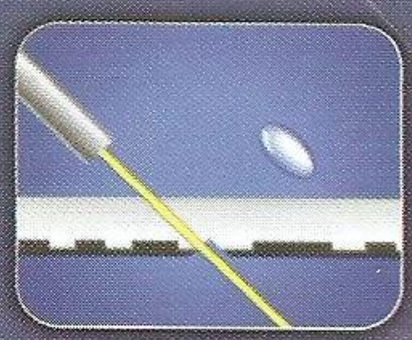
Rysa odchyla promienie lasera z jego toru, czym uniemożliwia mu znalezienie diody czytnika i powoduje zgubienie odczytanej informacji. W wyniku powstaje szum lub całkowite przerwanie odtwarzania.

2 Zanieczyszczenia i odciski palców

Jakiekolwiek zanieczyszczenia na powierzchni dysku powodują, że promień lasera „nie widzi" dobrze przez warstwę plastiku - najlepiej możemy sobie to wyobrazić spoglądając do zabrudzonego lub zaparowanego lustra.

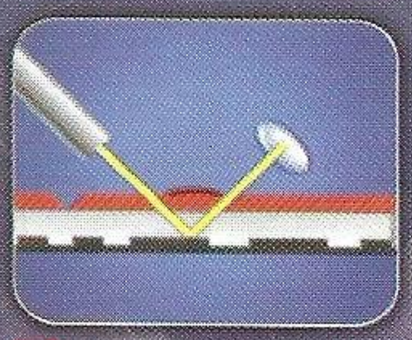
3 Pęknięcia

Pęknięcia również mogą spowodować zupełne zniszczenie dysku, tym bardziej jeśli dojdą aż do zapisu cyfrowego. Laser nie może znaleźć zapisu i odtwarzanie zatrzyma się.



4 Rysy ze strony nadruku

Ten rodzaj uszkodzenia jest dla dysku najbardziej niebezpieczny. Zapis cyfrowy jest z tej strony najmniej chroniony.
Rysy, przechodząc przez cienką warstwę nadruku i lakieru, mogą zupełnie uszkodzić lub zniszczyć zapis cyfrowy.
Dzięki specyficznej strukturze DVD tego rodzaju uszkodzenia na dysku DVD są niemożliwe.



5 Naprawa dysku

Naprawa podrapanego lub w inny sposób uszkodzonego dysku polega na zeszlifowaniu cienkiej warstwy plastiku w celu usunięcia wszystkich rys.
Potem powierzchnia jest wygładzana specjalną pastą szlifierską aż do uzyskania doskonałego blasku i znów dysk wygląda i odtwarza jak nowy.

Są to najnowsze urządzenia do regeneracji drogich dla każdego z nas płyt

OFERUJEMY dla wszystkich:

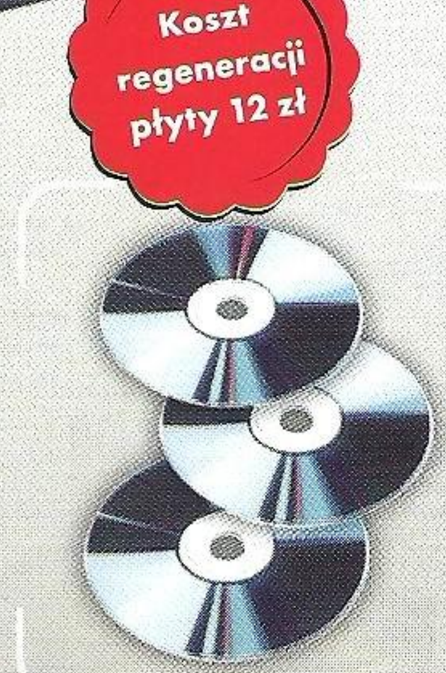
- wysyłkowe odnawianie płyt CD/DVD/mini CD, DVD
- sprzedaż i serwis maszyn
- pomoc w finansowaniu
- materiały eksploatacyjne
- nie musisz kupować maszyny żeby z nami zarabiać

12 miesięcy gwarancji

Maszyny z komputerem lub bez

Materiały eksploatacyjne

Koszt regeneracji płyty 12 zł



Niespotykana jakość regeneracji

ZAPRASZAMY do ZAKUPU własnej MASZYNY lub DO REGENERACJI SWOICH PŁYT

TDR
TOTAL DISC REPAIR

EXE jest oficjalnym dystrybutorem na Polskę urządzeń do rewitalizacji płyt CD amerykańskiej firmy Total Disc Repair

JAK ZAMAWIAĆ ?

BIURO HANDLOWE: EXE ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
TELEFONY: od godz. 8 do 16: 0-71 353 7002, fax: 0-71 353 7010

WWE Smackdown vs. Raw 2007

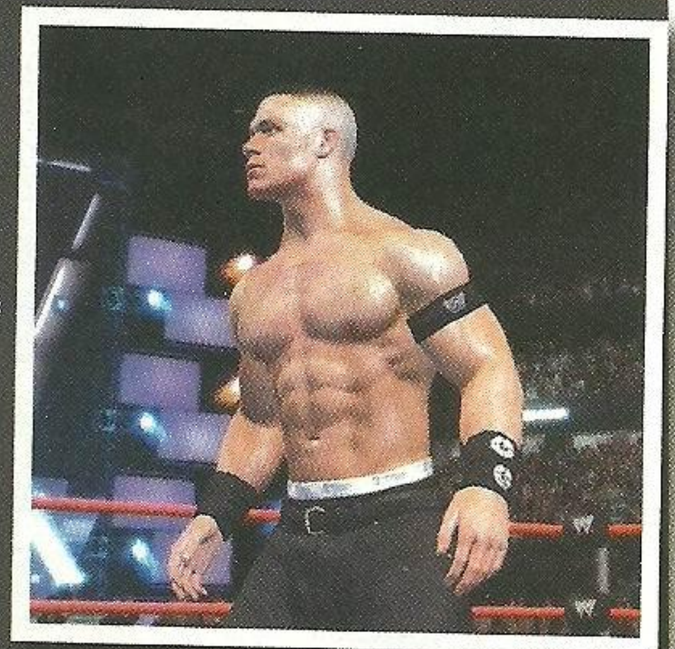
PS2 | XBOX | PS3 | XBOX 360 GULASH CHCE MIEĆ TAKĄ MASKĘ...

Blizzard Beast już nie może się doczekać zimy i to bynajmniej nie z powodu tego, że, jak na to wskazuje ksywka, kocha śnieg, zawieje i zamiecie. Nasz redakcyjny fan wrestlingu najzwyczajniej w świecie chce zagrać w najnowszą odsłonę najlepszej gry poświęconej tej dyscyplinie sportu... a może raczej rozrywki?

Nawet jeśli nie jest się fanem, nie sposób przejść obojętnie obok oprawy tego tytułu – na jednego zawodnika przypadać będzie blisko dwadzieścia tysięcy polygonów, co pozwoli autorom stworzyć realistycznie wyglądające postacie, oddać grymasy pojawiające się na ich twarzach w trakcie walk oraz pokazać takie szczególiki, jak „wychodzące" żyły przy wymagających większego wysiłku akcjach. Dodatkowo, w trakcie walki panowie mają mocno się pocić – tak mocno, jak w żadnej innej grze nie pocił się nikt i ten drobny element z całą pewnością sprawi, że zwolennicy next-genowej oprawy krzykną – „wreszcie!".

Spoconych twardzieli w obcisłych gaciach, przy których nawet Superman przestaje być śmieszny, dopingować ma blisko tysiąc w pełni trójwymiarowych kibiców. W razie potrzeby, da się w ten tłum cisnąć przeciwnikiem i kontynuować walkę będąc otoczonym przez grupę rozwrzeszczanych Blizzardów. Niezależni kibice mogą oklepywać swoich faworytów po... plecach (fuj!), bądź ewentualnie podać broń w postaci butelki, kastetu, czy rzeźnickiego noża (okej, tu złapaliście nas na kłamstwie). Oprócz tego gracze skorzystają z innych dobrodziejstw, w tym: krzeseł, koszy na śmieci, drabin czy nikomu niepotrzebnych świetlówek. Ciekawie przedstawia się pomysł walki poza areną – nie wiemy jednak, czy aby tłuc się „na tyłach", potrzeba będzie przenieść się tam z ringu, czy też zabawa od razu się tam rozpocznie.

Smackdown! vs Raw 2007 zaproponuje nowy system walki, pozwalający na łączenie wielu skomplikowanych ruchów bez konieczności długiego i żmudnego studiowania instrukcji oraz listy ciosów. Fachowe i mniej fachowe chwyty podpięte zostaną pod prawego analoga, a odpowiednie wychylenie gałki zaowocuje w związku z tym supleksem, german supleksem i wszystkim, co sprawia, że przeciwnik twardo ląduje na plecach, twarzy lub głowie. Ba!, wykonywanie potężnych



rzutów (jak finishery i trademarki) będzie męczyć naszego wrestlera, więc nie będzie można nimi miotać na prawo i lewo. To kolejny krok deweloperów z kierunku stworzenia z tej gry niemal perfekcyjnej symulacji wrestlingu. Szacun.

Widowiskowości z pewnością dodadzą walkom „hot-spoty", a więc miejsca, w których przeciwnikowi można zadać specjalny cios. Na przykład uderzyć jego pustym łbem o narożnik ringu. Akcje te pokazywane będą z bliska ze specjalnej kamery i niemal za każdym razem skończą się dla przeciwnika ostrym bólem głowy lub innej, bardziej wstydliwej części ciała.

Wraz z WWE Smackdown! vs Raw 2007 powróci znany już system tworzenia zawodnika (tym razem do dyspozycji grającego oddanych zostanie 250 elementów, z których wrestlera ulepimy), zaś w trybie Season takie gwiazdy wrestlingu, jak Rey Mysterio Jr. i John Cena przemawiać będą własnymi głosami. Właściciele Xboxa 360 doskonale wiedzą, co czeka ich w zakresie sieciowego multiplayera. Dzięki usłudze Xbox Live można będzie rozegrać jedną z pięćdziesięciu rodzajów walk, a także rzucić soczystym mięsem korzystając z voice chata. No i ta oprawa... Gra ewidentnie celuje w konsole next-gen, na których prezentować się będzie kapitalnie! Niespotykana jakość tekstur (zawodnicy wyglądają, jak bokserzy w Fight Night 360!), ten cudny pot, drobne detale na ich ciałach, tysiące widzów... szybciej z tym! ■■

INFO
DEVELOPER: YUKES
WYDAWCA: THQ
TERMIN: ZIMA 2006

God Hand

PS2 BOGOWIE ZRĘCZNOŚCIÓWEK MAJĄ NOWY POMYSŁ

Trzy powody, dla których czekacie na God Hand. Po pierwsze, „Ręka Boga" powstaje w studiach Capcomu – firmy, która na szybkich i megamiodnych tytułach, zna się, jak żadna inna. Po drugie, projektem gry od początku zajmuje się dwóch kultowych Japończyków – Shinji Mikami (Resident Evil!) oraz Atsushi Inaba (Viewtiful Joe!). Po trzecie zaś, God Hand zadebiutuje jeszcze na PlayStation 2 i będzie kolejnym szalonym mordobiciem tej firmy. Jednym z ostatnich na tej generacji konsol.

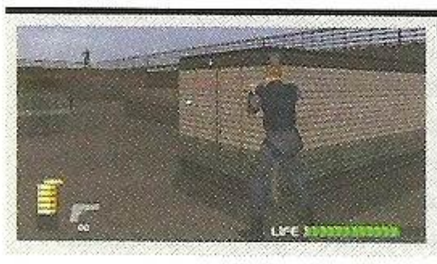
Bohaterem God Hand jest chłopak o imieniu Jean, który pewnego dnia ratuje z opresji kobietę – w trakcie incydentu nasz pupil traci jednak prawą dłoń. Okaleczony Jean momentalnie staje się celem ataku dla najemników, którym nadepnął na odcisk, jednak przypadkiem wchodzi w posiadanie tytułowej boskiej ręki, dającej mu nadprzyrodzone moce. Gwarancją tego, że Jean nie będzie od tej pory przebierał w środkach, a napotkani przez niego przeciwnicy już nigdy nie podniosą się z ziemi jest Atsushi Inaba, wspomniany twórca Viewtiful Joe. Człowiek ten świetnie zna się na tworzeniu bohaterów obdarzonych boskimi mocami. Szykuje nam się kawał szybkiej, ale podanej na lekko rozróby, w której wrogowie latać będą wyżej, niż dalej.

Nie zabraknie wątków komediowych, z których twórcy są szczególnie dumni. „Gracze z pewnością lubią czystą i szybką jatkę, ale w tym samym czasie mają również ochotę pośmiać się i nieco odprężyć." – mówi Inaba. Nie zdziwimy się zatem, jeśli podczas bitwy obraz nagle zatrzyma się, muzyka ucichnie, a przeciwnicy zrobią kwaśne miny po tym, jak jeden z ich towarzyszy dostanie siarczystego kopniaka w krocze. Właśnie taką akcję widzieliśmy na jednym z trailerów gry i mamy nadzieję, że lekki klimacik dobrze wkomponuje się w całą resztę. Co ważne, w God Hand zabraknie broni – zarówno białej, jak i palnej. Jean to zwolennik gołych pięści i właśnie nimi wysyłał będzie przeciwników do piachu. Jednego po drugim. „Jean nie jest zwykłym, konwencjonalnym bohaterem," – kontynuuje Inaba – „on nie walczy po to, by ratować świat, tylko po to, by skopać tyłki ludziom, których niespecjalnie lubi." Prawa ręka bohatera to najpotężniejsza broń w grze, a kiedy uda mu się uwolnić jej specjalne moce, nie będzie już czego zbierać z atakujących go samobójców. God Hand to czysta zręcznościówka – nawet uzupełnianie energii odbywa się na starych, dobrych zasadach, w myśl których Jean pożera wielkie truskawki i poziomki! Z pewnością God Hand będzie jednym z grywalnych tytułów na E3 2006. Nie możemy się doczekać! ■■

■ Pomysł wydaje się ciekawy – zobaczymy, jak z realizacją. Spodziewamy się jednak sporej dynamiki, w końcu to japońska gra.

Winback 2: Project Poseidon

PS2 | XBOX MIEJSCE TERRORYSTY JEST W PIACHU



DAWNO, DAWO TEMU

Trudno w to uwierzyć, ale pierwszy Winback pojawił się na Nintendo 64 siedem lat temu. Opowiadał o przygodach Jeana-Luca Cougara, agenta specjalnego pracującego dla oddziału SCAT, a dla odmiany walczącego z terrorystami próbującymi przejąć kontrolę nad satelitami wojskowymi. Gra była na tyle udana, że zdecydowano się skonwertować ją na... PlayStation 2 blisko dwa lata później. Szokujące, prawda?

Jeśli uważnie śledzicie branżę gier video i z łezką w oku wspominacie katalog tytułów na Nintendo 64, to pewnie pamiętacie, że pierwszy Winback zajmował w nim jedno z czołowych miejsc. Od debiutu tamtej gry minęło równo siedem lat, zaś Koei ma nadzieję, że sequel będzie równie dobry, jak jego poprzednik.

Oczywiście Project Poseidon nigdy nie miałby szans zaistnienia na rynku strzelanek tpp, gdyby autorzy nie postarali się przemycić do niego kilku innowacyjnych patentów. Bohaterem gry będzie nie jeden, a trójka agentów do zadań specjalnych (Nick, Bruno i Mia), którzy pewnego dnia znajdą się w środku wielkiej, międzynarodowej afery. I choć widzieliśmy już gry, które miały na pokładzie więcej niż jednego bohatera, nieczęsto mieliśmy okazję bawić się pozycjami, w których sterowalibyśmy trójką agentów jednocześnie!

Kluczem do ukończenia dowolnej z przygotowanych misji będzie dynamiczne przełączanie się pomiędzy Nickiem, Bruno i Mią, aby wspólnie udało im się osiągnąć cel. Każdy z bohaterów bierze na siebie inną część zadania, ale tylko sterując nimi wszystkimi macie gwarancję, że w całości wypełnicie zlecenie. Jakiekolwiek opóźnienia lub nagminnie niepowodzenia jednej postaci z pewnością odbiją się na działaniach dwóch pozostałych. I dlatego obok walki z przeciwnikami Waszym podstawowym priorytetem będzie przestrzeganie odgórnie narzuconego czasu. Jeśli zaczniecie się spóźniać, zburzycie całą koordynację bohaterów. Każdą stratę można oczywiście nadrobić, ale w grze, w której przeciwnik ma liczebną przewagę, nie będzie to takie łatwe.

Winback 2: Project Poseidon nie będzie zatem grą dla szachistów, ale ludzi lubiących działać szybko i pod ciągłą presją. Pracy będzie naprawdę sporo – twórcy przygotowali blisko trzydzieści misji, które przejść można na kilka różnych sposobów. I tylko od Waszej pomysłowości zależeć będzie jak tego dokonacie.

Podobnie, jak w pierwszej części gry, priorytetem w Winback 2 będzie skradanie się w cieniu i prowadzenie ostrzału zza winkla. Jednak walka z uzbrojonymi strażnikami to nie wszystko, czego chce od nas nowy Winback. Rozbrajanie alarmów, przekradanie się między wiązkami lasera, odbijanie zakładników, branie przeciwników do niewoli – Project Poseidon wymaga czegoś więcej, niż ciągłego trzymania palca na spuście. Pamiętajcie też, że każda misja ma odgórnie przydzielony limit czasu. Im dłużej zwlekać będziecie z wykonaniem jakiegoś zadania, tym większe ryzyko niepowodzenia zadania i słabsza ocena pod koniec misji. Tylko i wyłącznie od Waszej zwinności zależeć będzie, czy Project Poseidon wystawi „A", czy „F". Pod koniec każdego poziomu czekał będzie na Was potężny szef, który z założenia potrafi nieco więcej, niż przeciętny żołdak. Już pierwszy z nich – terrorysta o imieniu Qualzai – pokazuje, że w walce z nim przyda się każda umiejętność jakiej nauczyliście się w trakcie przechodzenia poziomu.

■ Japońska ekipa Cavia ma już na swoim koncie kilka gier – między innymi Naruto, Drakengard 2 czy Beat Down.

PODOBNIE, JAK W PIERWSZEJ CZĘŚCI GRY, PRIORYTETEM W WINBACK 2 BĘDZIE SKRADANIE SIĘ W CIENIU I PROWADZENIE OSTRZAŁU ZZA WINKLA.

Kampania dla pojedynczego gracza nie będzie jedyną rozrywką, jaka czeka na Was w świecie nowego Winbacka. Nie zabraknie takich trybów jak Deathmatch, Blast Happy, Sniper, czy Survivor. Na podzielonym ekranie może bawić się nawet czterech graczy, ale... chowanie się w cieniu traci wówczas jakikolwiek sens. Aha, podobno w trybie multiplayer odblokować można cztery grywalne postacie. Mamy cichą nadzieję na sprawdzenie tej gry podczas tegorocznego E3 . ■ ■

KALENDARIUM > terminy wydawnicze gier

PLAYSTATION 2

MAJ
Ape Escape 3 ..... Sony
Championship Manager 2006 ..... Eidos
Daemon Summoner ..... Midas
Rampage: Total Destruction ..... Midway
Metal Slug 5 ..... SNK
Samurai Shodown V Special ..... SNK
BUZZ! The Big Quiz ..... Sony
Armored Core: Nine Breaker ..... 505 GS
2006 FIFA World Cup ..... EA
Singstar Rocks! ..... Sony
WWII Tank Battles ..... 505 GS
Hitman: Blood Money ..... Eidos
Kingdom Hearts 2 ..... Square
The Da Vinci Code ..... 2K Games
Urban Chaos: Riot Response ..... Eidos

CZERWIEC
Over The Hedge ..... Activision
Sensible Soccer 2006 ..... Codies
Cars ..... THQ
GTA: Liberty City Stories ..... Rockstar
Barnyard ..... THQ
Flatout 2 ..... Empire
Battlestations: Midway ..... Eidos
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga ..... Ghostlight
Street Fighter Alpha Anthology ..... Capcom

GAMECUBE

MAJ/CZERWIEC
Yoot Saito's Odama ..... Nintendo
2006 FIFA World Cup ..... EA
Chibi-Robo ..... Nintendo
Barnyard ..... THQ

XBOX

MAJ/CZERWIEC
Dreamfall: The Longest Journey ..... Aspyr
Urban Chaos: Riot Response ..... Eidos
Championship Manager 2006 ..... Eidos
Battlestations: Midway ..... Eidos
Combat 121 ..... Zoo Digital
Painkiller: Hell Wars ..... Dreamcatcher
Panzer Elite Action ..... Jowood
King of Fighters: Neowave ..... SNK
Metal Slug 5 ..... SNK
Namco Museum 50th Ann. ..... Namco
Samurai Shodown V Special ..... SNK
2006 FIFA World Cup ..... EA
AND 1 Streetball ..... Ubisoft
The Da Vinci Code ..... 2K Games
X-Men: The Official Game ..... Activision
Hitman: Blood Money ..... Eidos
Sensible Soccer 2006 ..... Codies
Flatout 2 ..... Empire

XBOX 360

MAJ/CZERWIEC
Moto GP 3: Ultimate Racing ..... THQ
Blazing Angels: Squadrons WWII ..... Ubisoft
Top Spin 2 ..... 2K Games
2006 FIFA World Cup ..... EA
Timeshift ..... Atari
Rumble Roses XX ..... Konami
Hitman: Blood Money ..... Eidos
Table Tennis ..... Rockstar
Metronome ..... Tarsier
X-Men The Official Game ..... Activision

PSP

MAJ/CZERWIEC
Syphon Filter: Dark Mirror ..... Sony
Me and My Katamari ..... EA
Tomb Raider: Legend ..... Eidos
Monster Hunter Portable ..... Capcom
Puyo Pop Fever ..... Sega
Street Riders ..... Ubisoft
2006 FIFAWorld Cup ..... EA
YS: The Ark of Napishtim ..... Konami
Def Jam: Fight For NY: The Takeover ..... EA
Football Manager Handheld ..... Sega
Cars ..... THQ
PoPoLoCrois ..... Agetec
Untold Legends: Warrior's Code ..... Sony
Final Fantasy Advent Children ..... Sony

NDS

MAJ/CZERWIEC
Metroid Prime Hunters ..... Nintendo
Pokemon Link (Trozei) ..... Nintendo
Animal Crossing: Wild World ..... Nintendo
Brain Training ..... Nintendo
Phoenix Wright: Ace Attorney ..... Capcom
X-Men The Official Game ..... Activision
Electroplankton ..... Nintendo
Tetris DS ..... Nintendo
2006 FIFA World Cup ..... EA
NEW Super Mario Bros ..... Nintendo

N(E)O COMMENTS

CISZA PRZED BURZĄ

MARCELLUS

Microsoft zbroi się przed ofensywą PlayStation 3 – ostatnio zakupili nie tak dawno założoną przez Petera „obiecanki-cacanki" Molyneux ekipę Lionhead, z czego Piotr M. bardzo się oczywiście cieszy, bo będzie miał kasę na wcielanie w życie swych kolejnych pomysłów, najczęściej naprawdę fachowych, przynajmniej w założeniach. Z wykonaniem bywa gorzej, bo nie zawsze, jak choćby w przypadku przehype'owanego Fable, efekt końcowy pokrywa się z tym, co Peter zdążył wcześniej o swym projekcie naopowiadać. Tak więc spodziewajmy się, że Molyneux właśnie teraz siedzi w domu i kombinuje powalającą na kolaną przemowę, którą zapewne uraczy wszystkich obecnych na E3 – ba, może nawet także wszystkich korzystających z Xbox Live, które w okresie tej największej spośród wystaw gier video, będzie dostępne dla wszystkich w wersji Gold. Spodziewam się istnego zalewu zarówno filmików z nadchodzących gier, jak i promujących Xboxa 360 orędzi kolejnych szych Microsoftu.

Sony wydaje się być pewne swego, a kolejna (ze 149,99$ na 129,99$ - 390 złotych! Kiedy u nas!?) obniżka ceny PS2 za Wielką Wodą może na jakiś czas nieco osłabić sprzedaż Xboxa 360. Ale tylko i wyłącznie – może. Bo największe wrażenie Sony po prostu musi zrobić na E3, gdzie po raz pierwszy zobaczymy w akcji grywalne wersje nadchodzących tytułów na PS3. Pewnie stąd wziął się zakaz pokazywania słabo prezentujących się gier, których twórcy jeszcze nie zdążyli opanować dev kitów PS3. A i tak raczej nie spodziewam się gier wyglądających jak (nie)sławny teaser Killzone'a sprzed roku – na to wielkich szans nie ma. Dobrze będzie, jeżeli gry na PS3 będą wyglądały nieco lepiej niż te na Xboxa 360. O ile w ogóle, bo tam nadchodzi już druga generacja gier, a Sony ma póki co tytuły w rozmaicie posuniętych fazach rozwoju. Ale nadzieję, nawet pomimo tego niepokojącego zakazu, mam – zasłona tajemnicy spuszczona na gry Sony może wróżyć dwie rzeczy. Albo te wybrane będą tak powalające, że padniemy z zachwytu. Albo nie...

Ale wtedy Bug Machine (jak ochrzciłem ostatnio Xboxa 360) może w tej wojnie, no, może nie wygrać, bo baza wiernych użytkowników konsol Sony jest przecież przeogromna, ale przynajmniej wzmocnić się na tyle, że Microsoftowi nie odechce się zatruwać nam naszego konsolowego grajdołka kolejnymi PieCokonsolami – przecież już ponoć szykują handhelda, choć jak będzie takich (proporcjonalnie) gabarytów jak X360, to raczej backhelda – plecak jak nic będzie potrzebny. No, ale tu przynajmniej jestem w miarę spokojny – Microsoft nie ma szans z Nintendo na ich własnym poletku (ani też japońskim podwórku).

A co z Revo, zapytacie? Ano nic – o pomysłach Ninny przyrzekłem się nie wypowiadać, po tym, jak niegdyś koszmarnie rozminąłem się w przewidywaniach co do szans DSa.

POKEMON TROZEI

Trozei to puzzle, w którym dowolnie manipulując potworkami i przestawiając całe ich kolumny oraz rzędy musimy robić wszystko, aby Pokemony jednego gatunku znajdowały się obok siebie. Łańcuszek złożony z czterech lub pięciu takich samych pokrak znika, robiąc w ten sposób większe pole dla nowych osobników. Aha, szybkie myślenie to w Trozei podstawa, bo podobnie jak w Tetrisie, ekran non stop zapychany jest kolejnymi pokrakami. Kiedy brakuje miejsca na nowe stwory, runda kończy się, a gracz zaczyna całą układankę od nowa. Jeśli w jednej rundzie uda Wam się wykręcić kilka Trozei'ów, gra naliczy tłuste combo i hojnie sypnie punktami.

Pokemon Trozei już na wstępie proponuje dwa tryby zabawy dla samotnego hodowcy i tyleż samo opcji zabawy dla dwóch graczy. Szczególnie nagrodzeni zostaną (a przynajmniej powinni zostać) Ci z Was, którym uda się zebrać komplet 380 Pokemonów. Tak, jest ich aż tyle!

Pokemon Trozei prezentuje zupełnie nowe podejście do serii od strony wizualnej – wszystkie obrazki oraz krótkie, animowane wstawki (2D i 3D) w grze kojarzą się z pracami Genndy'ego Tartakovskiego – gościa, odpowiedzialnego za artystyczne wizje Laboratorium Dextera i Samurai Jacka. Nowoczesna i bardzo oszczędna kreska, a do tego płynna animacja i świetne ekspresje na gębach postaci – oto styl nowych Pokemonów. ■■

■ Nintendo zazdrośnie strzeże screenów z gry i jedyne, co pokazało, to trailer w niskiej rozdzielczości.

Zelda: Phantom Hourglass

NINTENDO DS DŹGNIJ LINKA... STYLUSEM

Jeśli znajdziemy pomysły na to, aby przekonać ludzi do zakupu nowej Zeldy z cel-shade'owanym Linkiem, będziemy chcieli wyprodukować taką grę", powiedział niegdyś Eiji Aonuma podsumowując ogromny sukces Wind Wakera. W tym momencie wszystko stało się jasne – Phantom Hourglass, najnowsza część Zeldy, która jeszcze w 2006 roku przybędzie na Nintendo DS, ponownie uderzy w komiksowo-bajkowe klimaty znane z GCN. I choć Linka obserwować będziemy z perspektywy lotu ptaka, zarówno jego sylwetka, jak i całe otoczenie wokół bohatera to słodki mix trójwymiarowej i ręcznie rysowanej grafiki. Podczas gry kamera zaserwuje nam mnóstwo zbliżeń i powiększeń, ale nie wiemy jeszcze, czy można będzie dowolnie nią sterować.

Najważniejszą wiadomością jest to, że Phantom Hourglass to... sequel Zeldy Wind Waker, więc wszelkie podobieństwa w designie nie powinny nikogo dziwić. Niespotykanym dotąd patentem (a z ciekawych pomysłów Zeldy słyną od wieków), będzie interaktywna mapa. W trakcie normalnej rozgrywki mapa wyświetlona zostanie na górnym ekranie konsoli i tam na bieżąco oglądać będziemy postęp naszego bohatera. Wszystko jasne. Wystarczy jednak w dowolnym momencie przesunąć ją na dolny ekran konsoli, aby od tego momentu swobodnie nanosić na nią... własne notatki, oznaczenia i pokonane ścieżki. Pomysł jest świetny – niejednokrotnie mieliśmy ochotę pomazać stylusem po mapie w grach Nintendo, ale dopiero Zelda: Phantom Hourglass skorzysta z tego prostego i bardzo miłego rozwiązania.

PHANTOM HOURGLASS TO BEZPOŚREDNIA KONTYNUACJA WIND WAKERA! BĘDZIE ŻEGLUGA, SPOTKAMY TEŻ ZNANE POSTACIE.

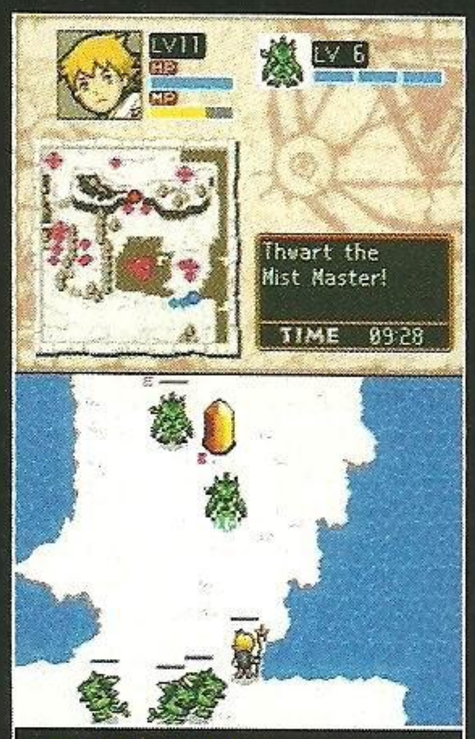
Zapytajcie dowolną osobę, która grała w Wind Wakera o najlepsze i jednocześnie najgorsze doświadczenia związane z tym tytułem, a wszyscy jednoznacznie odpowiedzą Wam, że było nim żeglowanie. Walka z wiatrem i manipulowanie żaglem to jeden z tych elementów, który doprowadzał mniej cierpliwych graczy do pasji i znacznie wydłużał czas potrzebny na ukończenie gry. Nintendo wysłuchało tysięcy płaczów i lamentów, w związku z czym żegluga w Phantom Hourglass to teraz sam miód. Wystarczy wsiąść na statek i narysować na mapie interesujący nas kurs, a łajba sama dopłynie do wskazanej wyspy. Koniec zatem z gubieniem kursu na morzu i ponownym szukaniem ścieżek na lądzie.

Pływanie statkiem to nie jedyna innowacja w Phantom Hourglass. Drugą będzie walka. O ile sterowanie głównym bohaterem to odwieczny i niepisany standard (stary, dobry „krzyżak" wraca do łask), o tyle rzucanie bumerangiem, czytanie podpowiedzi od Navi, rozwiązywanie puzzli, otwieranie drzwi, czy wydawanie poleceń współtowarzyszom odbywać się będzie wyłącznie z pomocą stylusa i touchpada. Jak znamy życie (i Nintendo) – wielkie bitwy z bossami toczyć się będą jednocześnie na obu ekranach.

Najbardziej zastanawia nas jednak sieciowy multiplayer. Ha, w tej kwestii Nintendo nie pisnęło jeszcze ani słowa, ale... WiFi w NDS i perspektywa biegania po lochach ze współtowarzyszami jest zbyt kusząca, aby firma ją sobie odpuściła. Zelda: Phantom Hourglass będzie zdecydowanie jednym z najsilniejszych tytułów w tegorocznej ofercie Nintendo na E3. Niewątpliwie też będzie to jeden z tych tytułów, które wytypowane zostaną do gry roku. ■■

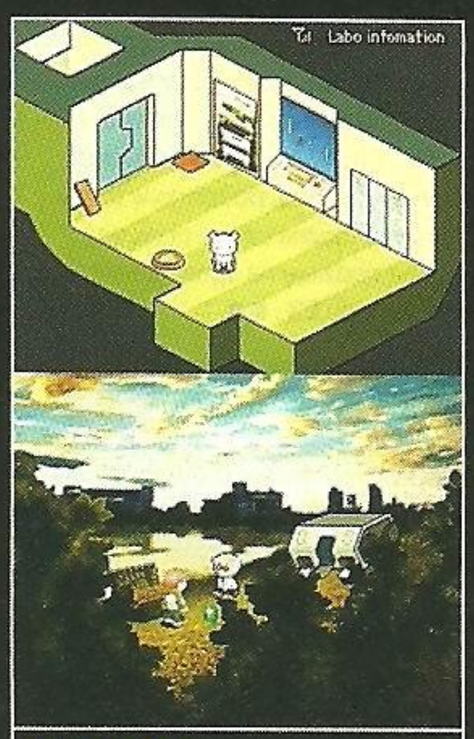
W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA NDS ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



LOST MAGIC

Jedno jest pewne – japońskich gier RPG na NDS jeszcze przez długi czas nie zabraknie. W Lost Magic (podobnie jak w opisywanym tu Tales of Tempest), gracze używać będą dotykowego ekranu konsoli do rzucania jednego z sześciu potężnych czarów i wzywania magicznych potworów. Świat po raz „enty" stanął w obliczu niebezpieczeństwa, a jedyna nadzieja leży w Isaacu (głównym bohaterze gry), który ma za zadanie odnaleźć sześć magicznych bereł, skrzętnie ukrytych przez ich twórcę. Główny nacisk położony został na system magii – na odkrycie czeka trzysta czarów!



CONTACT

Contact to gra autorów chorego i absolutnie wykręconego Killer7, więc chociażby z tego powodu warta jest Waszej uwagi. I nieważne, że będzie to kolejny tytuł jRPG na handhelda Nintendo. Historia gry zaczyna się w dniu, kiedy podstarzały profesorek rozbija się swoim pojazdem na obcej planecie. Bohaterem „Kontaktu" będzie jednak Cherry, miejscowy chłopaczek, który proponuje pomoc zgrzybiałemu dziadowi w zbieraniu elementów statku. Podczas wyprawy Cherry skorzysta z osłon zmieniających jego moce, a także kostiumów, które wpłyną na jego umiejętności.

TALES OF THE TEMPEST

Do tej pory Namco skupiało swój potencjał wyłącznie na tytułach dla PS2 i PSP – teraz nadeszła pora, aby długa i zasłużona seria gier „Tales of..." zadebiutowała również na NDS. Oto Caius Qualls – dzielny i mężny... piętnastolatek mieszkający wraz z ojcem w wiosce Alewallah. Pewnego dnia rodzic naszego bohatera zostaje oskarżony o przynależność do rodu bestii. Uciekając przed ukamienowaniem, młodzik szukał będzie prawdy o przeszłości swej rodziny.

TENCHU: DARK SHADOW

Atsuhi Taniguchi, twórca serii Tenchu, jest prywatnie olbrzymim fanem przenośnej konsoli Nintendo. To właśnie potencjał, jaki kryje się w stylusie i podwójnym ekranie NDSa sprawił, że Tenchu: Dark Shadow pojawi się na tej konsoli. Akcja gry toczyć się będzie na górnym monitorze konsoli, podczas gdy dolny posłuży jako wyświetlacz mapy oraz inwentarzu bohatera. Taniguchi obiecuje więcej innowacji. Co powiecie na łączenie ze sobą dwóch przedmiotów, aby w ten sposób uzyskać nowy gadżet (na przykład zatruty shuriken)?

RUNE FACTORY: NEW HARVEST MOON

Rune Factory to próba retuszu rolniczego wizerunku serii Harvest Moon i wprowadzenia w świat tej gry odrobiny dynamiki. Zbliża się dziesięciolecie serii, a jej twórca – Yoshifumi Hashimoto domaga się nowych zasad. „Oto nowy Harvest Moon, w którym bohater nosi miecz," – mówi mistrz – „zamiast tworzyć kolejną grę, w której bohater przedziera się przez scenariusz, ja domagam się tytułu, gdzie moja postać żyje w wymyślonym przeze mnie świecie." Gra umożliwi także łapanie stworów, szkolenie i wystawianie ich do walki.

GBA SP
359,-

NINTENDO DS
499,-

PSP VALUE P.
849,-

PSP GIGA P.
1049,-

GAMECUBE
OD
250,-

XBOX
639,-

PS2 SLIM
519,-
PRZY ZAKUPIE PS2
KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-

PS2 SLIM
+WRC RALLY E.
LUB
+BUZZ PL
599,-

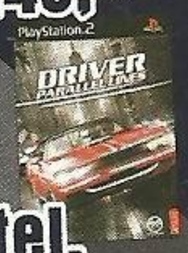
XBOX 360
PREMIUM
1749,-

XBOX 360
PREMIUM
+GRA
1890,-

już wkrótce

189,-

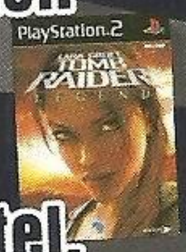
149,-



tel.

tel.

tel.



tel.

149,-

169,-

159,-

165,-

175,-

tel.

149,-

tel.

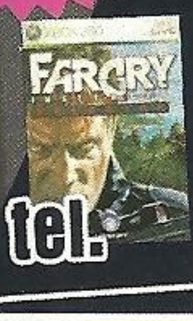
akcesoria do XBOX 360

249,-

239,-

tel.

tel.



tel.

tel.

tel.

DOSTAWA W 24h

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 45 A PAWILON 43 01-008 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl
www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW I POD NUMERAMI TELEFONU
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

tel.

extra cena

do 99,-

do 75,-

109,-

119,-

PS2
STAR WARS BATTLEFRONT II
OPOWIESCI Z NARNI PL
TRUE CRIME NEW YORK CITY
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
SIMS 2
KING KONG
SMACKDOWN VS RAW 2006
SSX ON TOUR
TOTAL OVERDOSE
007 FROM RUSSIA WITH LOVE
THE WARRIORS
BROTHER IN ARMS E. IN BLOOD
BATTLEFIELD M.COMBAT 2

XBOX 360
QUAKE 4
FIFA 06
AMPED 3
NFS: MOST WANTED
CONDEMNED
KAMEO
MOTO GP 2006
NBA 2K6
NHL 2K6
TOP SPIN

XBOX
THE GODFATHER
TOCA 3
NHL 2K6
NBA 2K6
FIGHT NIGHT ROUND 3
TOMB RAIDER LEGENDS
NFS:MOST WANTED
DRIVER PARALLEL LINES
GTA:SAN ANDREAS
HALO 2
FARCRY INSTINCTS
TOP SPIN
CRIMSON SKIES
TIGER WOODS PGA TOUR 2005
SSX 3
DOAX
RALLISPORT CHALLENGE 2
GHOST RECON A. WARFIGHTER
DEAD OR ALIVE 3
BURNOUT REVENGE
DEF JAM FIGHT FOR NY
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
MECHASSAULT 2
BLACK
NBA STREET V3
PROJECT GOTHAM RACING 2
MIDNIGHT CLUB DUB EDITION
HEROES OF THE PACIFIC
FABLE
CONKER L.&RELOADED
MORROWIND
DOOM 3
PANZER DRAGON ORTA
SCRAPLAND
MOH: EUROPEAN ASSAULT
SECOND SIGHT
MOTO GP 3
CALL OF DUTY
TRUE CRIME NEW YORK CITY
GUN
SSX ON TOUR
KING KONG
PRO EVO 4
ODDWORLD: MUNCH ODYSEE
FULL SPECTRUM WARRIOR
INVISIBLE WAR
FLATOUT

PSP
NFS: MOST WANTED
WRC
CRASH TAG TEAM RACING
WIPEOUT PURE
RIDGE RACER
MEDIEVIL
COLIN 2005
F1 GRAND PRIX
FIFA 06
KAO CHALLENGERS
SPIDER MAN 2
KING KONG
PURSUIT FORCE
APE ESCAPE 3
SMACKDOWN VS RAW 06

NINTENDO DS
NFS: MOST WANTED
ANOTHER CODE
SUPER MARIO DS
PAC-PIX
YOSHI TOUCH & GO
RIDGE RACER
BURNOUT LEGENDS
PROJECT RUB
POKEMON DASH
RAYMAN DS

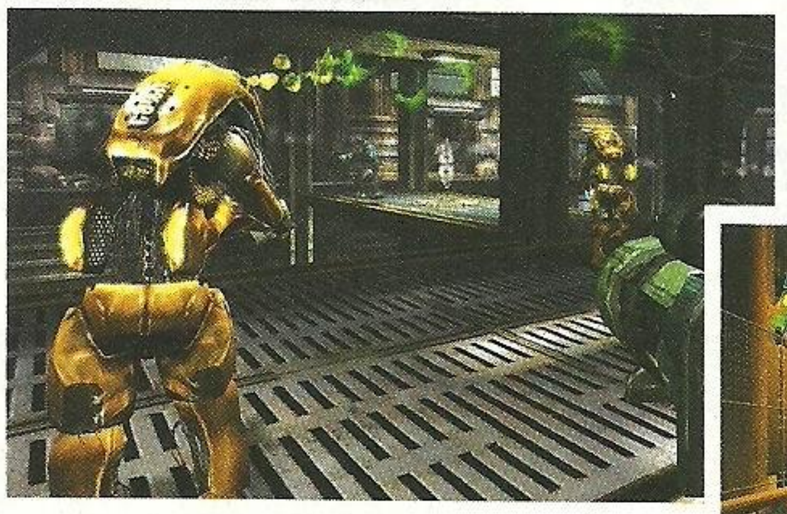
Flatout 2

Dobra wiadomość jest taka, że Bugbear Entertainment wysłuchało krytyków narzekających na pierwszego FlatOuta. Mimo iż wyścig sam w sobie był emocjonujący, a tłukące się szkło i rozwalone wraki pojazdów były naprawdę fachowe, to słabe AI przeciwników, kiepski soundtrack, nudny tryb Single Player i szwankująca fizyka niszczyły pozytywny wizerunek zabawy.

Jednym z pomysłów na urozmaicenie wyścigów w sequelu jest wprowadzenie do gry przeciwników o zróżnicowanych charakterach i osobowościach. Każdy kierowca obdarzony zostanie indywidualnym stylem i zachowaniami, dzięki czemu doskonale będziecie wiedzieli, komu zawdzięczać kolejne porażki. Jeśli poczujecie wyjątkową nienawiść do któregoś z uczestników wyścigu, będziecie mogli wpisać go na listę „celów do zniszczenia". Fajna sprawa – zresztą, wszystko, co pomaga w zemście i wyładowaniu złości jest fajne, prawda?

Kolejną rzeczą, o której Bugbear wcześniej zapomniało, było wizualne zróżnicowanie pojazdów. Absolutna większość samochodów była do siebie bliźniaczo podobna – tym razem fury różnić się będą zarówno wyglądem, jak i parametrami. W ogóle liczba aut została podwojona – z szesnastu do trzydziestu dwóch, zaś w garażu znajdziecie nawet takie perełki, jak amerykańskie szesnastokołowce oraz autobusy. Wprawdzie te ostatnie nie wezmą udziału w regularnych wyścigach, ale z powodzeniem wystartujecie nimi w trybie Destruction Derby.

Ostatnim, naprawdę fajnym dodatkiem mogą okazać się alternatywne trasy. Istnieje spora szansa, że spadając z mostu, bądź wbijając się autem w przeszklony budynek stojący obok drogi, odkryjecie nową trasę, która szybciej poprowadzi Was do zwycięstwa. Wydaje się, że Bugbear naprawdę przejęło się zeszłorocznymi wytykami naszego Marcellusa. Ale o tym już niebawem przekonają się właściciele PS2, PC i pierwszego Xboxa. ■■



Warpath

XBOX TRZY RASY, JEDEN CEL – WZAJEMNA ANIHILACJA!

Ohmowie, Kovosi i Koalicja nigdy za sobą nie przepadali. Te trzy obce formy życia doszły któregoś dnia do wniosku, że pora raz na zawsze wyrównać rachunki i wzajemnie się powyrzynać. Najlepiej w wielkim i bezwzględnym turnieju, który przeżyć może tylko jedna rasa. Wchodząc do gry, już na wstępie musimy opowiedzieć się po stronie jednej z trzech nacji, a następnie przy pomocy siedmiu zróżnicowanych broni wybić całą konkurencję. Założenia gry oraz sama rozgrywka, przywodzą na myśl dowolną część Unreal Tournament lub (w mniejszym stopniu) trzeciego Quake'a. Samotnicy pobawią się na szesnastu rozbudowanych mapach, zwolennicy multiplayera przebiegną przez 25 plansz, zaś miłośnicy rozgrywek online ucieszą się faktem, że Warpath dopuszcza nawet szesnastoosobowe sesje.

W kwestii trybów rozgrywki Warpath nie wyróżnia się niestety niczym szczególnym. Co tu znajdziemy? Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag oraz Frontline Assault. Dosyć ciekawie zapowiada się ostatni z tych trybów. W Assault zadaniem Waszej drużyny będzie przejęcie kontroli nad wskazanymi miejscami planszy. Sprawa jest o tyle skomplikowana, że aby przejąć dowolny z punktów, należy znajdować się przez chwilę w jego obrębie (przynajmniej do momentu, aż stosowny wskaźnik poinformuje Was, że obszar należy do Waszej drużyny). W tym czasie szczególnie narażeni będziemy na zmasowane ataki nieprzyjaciół oraz ostrzał snajperów. Aha, wprawdzie broni nie jest zbyt dużo (tylko siedem?), ale ich moc sukcesywnie zwiększa się wraz ze zbieraniem punktów C.A.M. Niestety, o ile w multiplayerze spluwy tuningować można praktycznie w nieskończoność, tak w trybie dla pojedynczego gracza, ilość punktów C.A.M. będzie odgórnie narzucona.

Projekty spluw nie są jakieś superoryginalne, widać że twórcy inspirowali się czołowymi tytułami fpp. Pamiętacie BFG9000 z Dooma? Tak, to potężne cacko, które jednym strzałem zmiatało z powierzchni ziemi wszystko, co krzywo patrzyło na bohatera. W Warpath rolę BFG9000 weźmie na siebie The Vanguard. Ciekawe, do czego zdolna będzie ta broń po kilkukrotnym stuningowaniu. Najmocniejsza broń w historii shooterów FPP? Być może, jednak równie interesująco zapowiada się granatnik, shotgun, karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet i snajperka. Smutna wiadomość jest jednak taka, że bohater gry może taszczyć ze sobą jedynie dwie bronie. Gorzej – jeśli zdecydujecie się na dźwiganie ze sobą EMADu, urządzenia służącego do leczenia wojownika, to liczba broni, które może nieść bohater, spadnie do jednego egzemplarza.

Warpath zapowiada się na szybki, nastawiony na intensywną akcję shooter, który postara się być miłą alternatywą dla osób ceniących sobie takie perełki, jak Unreal Tournament i Quake Arena. Ciekawie wygląda też sprawa zarabiania punktów C.A.M, które można inwestować w rozwój broni lub dodatkowych zdolności naszego bohatera. Jak w każdym solidnym shooterze fpp, kluczem do sukcesu z pewnością okaże się wyuczenie na pamięć map, poznanie wszystkich skrótów oraz miejsc, w których spoczywają najmocniejsze bronie. Jeśli Warpath okaże się fajnym shooterem fpp, to na pewno dodatkowo ucieszy nas fakt, że autorzy przygotowali boty o różnych stopniach zaawansowania w trybach dla pojedynczego gracza. Opcja ta z pewnością przedłuży żywotność Warpath – ani Halo 2, ani Black nie miały botów, na których moglibyśmy się solidnie wyżyć. A zatem, jeśli szukacie szybkiej i ostrej jatki FPP, Warpath jest tytułem, który bezwzględnie warto obserwować. Gra już niedługo zadebiutuje na pierwszym Xboksie, wtedy wszystko się wyjaśni. ■■

DIGITAL EXTREMES

Digital Extremes doskonale znają się na swoim rzemiośle – dość powiedzieć, że to oni stoją za kultowymi wyrzynkami Unreal Tournament na Peceta, a także na konsole (Unreal Championship na Xboxa). Są także autorami udanego shootera fpp Pariah, także na Xboxa – z bebechami tej konsoli są zatem doskonale obeznani. Kto by pomyślał, że na początku firma mieszcząca się w kilku ciasnych pokojach zajmowała się tworzeniem pecetowego pinballa – Epic Pinball. Dopiero potem zarządzili wydając kultowy shooter fpp Unreal... i od tego się zaczęło. Obecnie pracują nad strzelaniną Dark Sector na PS3, kolejną edycją Unreal Tournament, której silnik Unreal Engine ma szanse stać się najpopularniejszym engine w grach na PS3. A być może będzie także druga część Pariaha.

NIEDUŻO ZOSTAŁO JUŻ PIERWSZOLIGOWYCH GIER NA XBOXA. WYDAJE NAM SIĘ, ŻE WARPATH BĘDZIE JEDNĄ Z NICH.

newsflash

PSY NA PSP

Sukces Nintendogs (NDS) jest niepodważalny. Firma Yukes doszła do wniosku, że wirtualny psiak przydałby się również użytkownikom PlayStation Portable. Kilka dni temu (27 kwietnia) Japończycy położyli ręce na grze The Dog: Happy Life, w której wychowują własnego zwierzaka, karmią go, bawią się z nim, robią mu zdjęcia. Ciekawe, ilu właścicieli PSP połasi się na wirtualną pociechę.

PO PROSTU VIVENDI

To był dobry rok dla Vivendi Universal. Gigantyczny sukces takich gier jak World of Warcraft, 50 Cent: Bulletproof, Ice Age 2 oraz Crash Tag Team Racing sprawił, że firma odnotowała ponad 18 procentowy skok w dochodach w porównaniu do zeszłego roku. Wraz z dobrymi wynikami finansowymi za pierwszy kwartał 2006 roku, Vivendi Universal oficjalnie zmieniło (skróciło?) swą nazwę. Od dziś firma nazywa się po prostu Vivendi.

SONY REDUKUJE CENĘ PS2

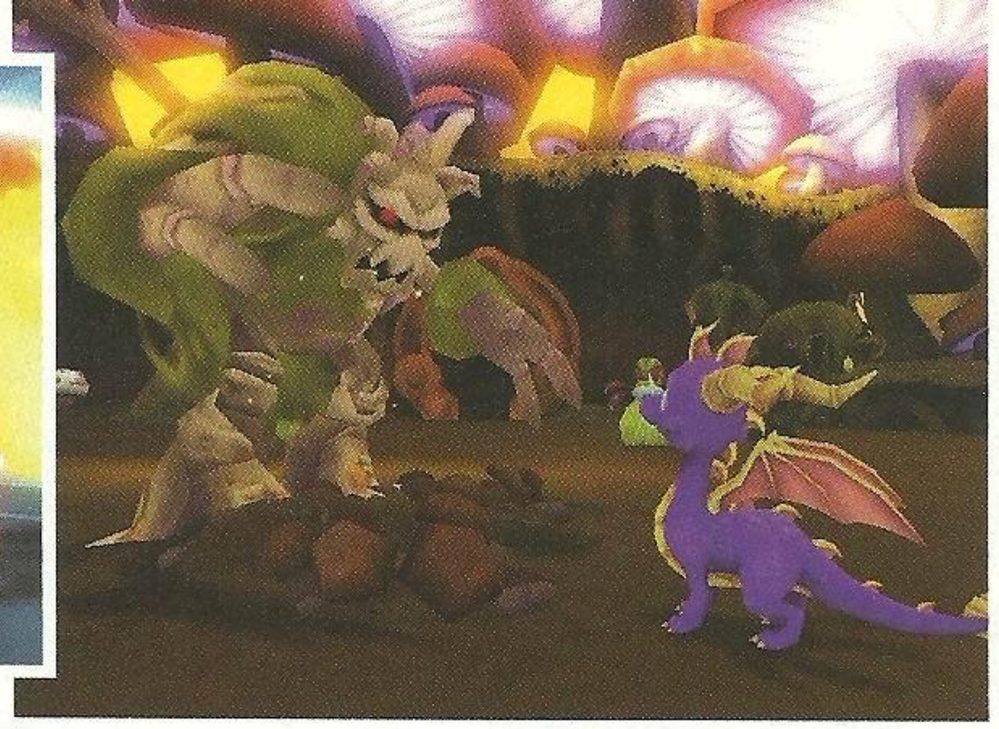
Niestety, na razie tylko w Ameryce. Oficjalna cena konsoli spadła do pułapu $129.99 w USA i $139.99 w Kanadzie. Dzięki temu posunięciu Sony ma zamiar dotrzeć do jeszcze większej grupy nabywców – nie tylko graczy. Przypomnijmy, że na świecie sprzedało się już ponad 101 milionów „pees-dwójek". Czekamy na odpowiednie kroki Sony Europe.

GORSZA SPRZEDAŻ GIER VIDEO

Już siódmy miesiąc z rzędu amerykański rynek gier video notuje słabszą sprzedaż software'u – w samym tylko marcu 2006 zyski spadły o blisko 8%. Jeszcze gorzej dzieje się na rynku hardware'u – sprzedaż konsol zanotowała w marcu 31% spadek zainteresowania. Pytacie o najlepiej sprzedające się w USA gry? Na PlayStation 2 niekwestionowanym królem jest Kingdom Hearts 2, zaś dwa pierwsze miejsca na Xboksie 360 należą do Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter oraz The Elder Scrolls IV: Oblivion.

THQ ZNISZCZY ZIEMIAN. PONOWNIE.

Agresywny i uzbrojony kosmitek Crypto znowu będzie straszył biednych Ziemian. Destroy All Humans! 2 to reakcja firmy Pandemic Studios na niemałą popularność zeszłorocznej gry. Tym razem Crypto wyląduje na Ziemi w latach sześćdziesiątych, a więc w czasach wolnej miłości, długowłosych hippisów oraz... Zimnej Wojny. Czekamy do jesieni.



■ Zapowiedziano także wersje na PlayStation Portable i Nintendo DS.

The Legend of Spyro: A New Beginning

PS2 | XBOX KAŻDY SMOK MA SWÓJ POCZĄTEK

Spyro to seria fachowych i przemyślanych platformówek 3D, tak przynajmniej było na starej i poczciwej konsoli PS one, gdzie rozpoczęła się kariera fioletowego smoka. Spyro radził sobie naprawdę nieźle do momentu, w którym firma Insomniac sprzedała licencję innemu deweloperowi. Mija sześć lat, odkąd Spyro stracił dobrą formę i już nie potrafi wbić się w łaski graczy.

Sytuację tę pilnie obserwowało Krome Studios (w ich dorobku znajdziecie chociażby serię Ty the Tasmanian Tiger). To właśnie w ich rękach spoczywa teraz los Spyro, zaś A New Beginning to obietnica, że gra odzyska dawną świetność. Koniec z kolorowym światem i optymistycznym klimatem serii. Koniec z wesołą i beztroską platformówką, w której uśmiechnięty smok stawiał czoło pocieszynym nieprzyjaciołom. Aby Spyro odzyskał styl i oryginalność, autorzy pragną uczynić grę bardziej mroczną, tajemniczą i ukierunkowaną na szybką akcję. Gołym okiem widać więc, że A New Beginning będzie eksperymentem, który spróbuje ożywić podupadającą serię. Pozostaje wierzyć, że Krome Studios napakuje tę grę pomysłami, bo aż szkoda patrzeć, jak rok po roku Spyro stacza się na dno.

Akcja A New Beginning sięga do korzeni fioletowego bohatera. A w zasadzie do samego początku historii Spyro, a więc momentu, w którym wykluł się z jajka. Najśmieszniejsze jest to, że Spyro nie ma pojęcia o tym, że urodził się smokiem. W trakcie gry odkrywać będziemy jego wrodzone zdolności, a to oznacza, że nieprędko nauczymy się zionąć ogniem, latać i walczyć. „Nowy Początek" to świetna okazja, aby smoczego bohatera poznać od skorupki.

Na potrzeby głównego wątku, w którym Spyro coraz silniej przekonuje się o tym, że jest smokiem, a nie ważką – Krome Studios mocno przebudowało system rozgrywki. Najnowsza część przygód smoka w znacznej mierze koncentruje się na walce, a w mniejszym stopniu na elementach platformowych. Spyro wyposażony zostanie w mnóstwo nowych ciosów i zagrań, które połączy następnie w potężne combosy. I choć za wcześnie jest, aby A New Beginning ochrzcić mianem slashera, musicie przygotować się na to, że fioletowy smok potrafi uderzyć teraz znacznie mocniej niż w przeszłości. W ruch pójdzie ogon, ostre pazury, a także żywioły, którymi Spyro bez problemu włada. Ataki żywiołami są ważne choćby z tego względu, że bohater napotka na swojej drodze zróżnicowanych oponentów. Płonącego potwora warto zaatakować lodowatą bryzą, a lodowej pokrace najlepiej przygrzać wyziewami z pyska. Czujecie zależność? Oprócz tego bohater potrafi powodować lekkie trzęsienia ziemi (świetne na twardzieli, którzy podeszli zbyt blisko), a także miotać piorunami. Oczywiście każdy z tych czterech żywiołów można rozwijać, dzięki czemu Spyro pozna nowe ataki i specjały.

WYGLĄDA NA TO, ŻE TYLKO MISTRZOWIE PLATFORMÓWEK Z INSOMNIAC WIEDZIELI, JAK UCZYNIĆ SPYRO FAJNYM I LUBIANYM BOHATEREM...

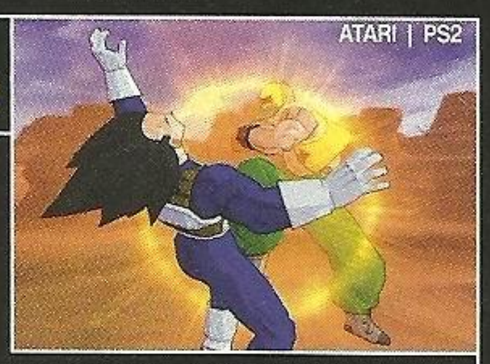
I choć nie sprawdziliśmy jeszcze gry w akcji, już teraz można z powodzeniem stwierdzić, że poznanie wszystkich żywiołów (a tych będzie dwanaście), umiejętne dobieranie ataków i opanowanie kilku combosów będzie kluczem do sukcesu w walce.

Jak mieliście okazję przeczytać, The Legend of Spyro: A New Beginning będzie mroczniejszy od swych poprzedniczek. Jasne, świat gry nadal tętnił będzie kolorami, ale zapomnijcie o wesołych i optymistycznie nastrajających do zabawy postaciach. Być może takie posunięcie ze strony Krome Studios, a także nowa, znacznie poprawiona oprawa graficzna tchną w tę serię nowe życie. Odpowiedzi spłyną na nas w październiku wraz z planowaną premierą gry. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2



Wzorem poprzedniczki, Budokai Tenkaichi 3 żerował będzie nie tylko na fanach serialu Dragon Ball, ale zaproponuje coś graczom słabo obeznanym w temacie. Spodziewajcie się ponad stu (!) grywalnych postaci – nawet takich, które nigdy nie pojawiły się ani w serii Dragon Ball Z ani GT. Budokai Tenkaichi 2 to (zgodnie z obietnicami) potężne i ociekające fajerwerkami mordobicie, które rozegra się na piętnastu w pełni interaktywnych planszach. Już w październiku!

LET'S MAKE A SOCCER TEAM!

Wraz z grą Let's Make a Soccer Team! Sega odsłania przed Europą własną wizję piłkarskiego menedżera. Naszym zadaniem będzie stworzenie od podstaw klubu, sprawowanie kontroli nad każdym aspektem jego działalności i rozsławienie jego imienia na całym świecie. Do obowiązków grającego należeć będzie dbanie o sponsoring, zawieranie umów, transfery, przeprowadzanie treningów oraz, oczywiście, selekcja piłkarzy. W Japonii to kultowa seria!

ATELIER IRIS 2

Atelier Iris okazało się na tyle dobrą grą jRPG, że najwyższy już czas na sequel. The Azoth of Destiny koncentruje się na dwójce głównych bohaterów, pomiędzy którymi możemy przełączać się w dowolnym momencie, ale ich losy będą zupełnie odmienne. Jedna postać rusza w świat i walczy z potworami, druga zaś zostaje w domu i zajmuje się budowaniem broni oraz dodatków. Obaj bohaterowie dzielą magiczną torbę, która pozwala im wymieniać się przedmiotami przez całą grę.

ONE PIECE: PIRATE'S CARNIVAL

Co powiecie na pakiet czterdziestu mini gier, przy których bawi się nawet czterech graczy jednocześnie? One Piece to seria bardzo zabawnych gier imprezowych, która rządzi Japonią. W zeszłym roku Amerykanie mieli okazję bawić się One Piece: Grand Battle, ale... zbyt duże podobieństwo do Powerstone i zbyt mało inwencji twórców zniszczyło tę grę. Pirate's Carnival prezentuje zupełnie inne podejście – szereg mini gier, które trzeba wygrać, by przywłaszczyć sobie należną część skarbu.

N(E)O COMMENTS

RETROGRANIE NA NOWYCH PLATFORMACH

GULASH

Miesiąc temu Matt nie wyraził się w zbyt ciepłych słowach o rewelacjach Nintendo odnośnie emulacji starszych maszyn na Revolution, krzycząc, że ta opcja nie powinna być jedną z głównych kart przetargowych nowego systemu. Kiedyś też tak myślałem.

Niegdyś retrogranie zarezerwowane było dla hardcore'owców, ludzi spędzających z konsolami więcej czasu, niż z najbliższymi. Granie na starych konsolach w hity sprzed lat osnute było mgiełką mistycyzmu, było w tym coś tajemniczego, niedostępnego zwykłym śmiertelnikom. No i przede wszystkim dawało sporą przewagę retrograczom w licznych dyskusjach na tematy związane z grami.

– Fajna ta nowa Zelda? – No fajna, a widziałeś tą pierwszą, na NESie? Nie? To słabo... Teraz każdy chętny za przysłowiowy grosik będzie mógł sprawdzić bogatą bibliotekę hitów Nintendo i Segi, nie działając wbrew prawu i nie ściągając z netu emulatorów i romów. Wyobraźcie tylko sobie, jaki to ma potencjał! Systemy rankigowe do shooterów, specjalne fora i grupy dyskusyjne dla miłośników klasyki, a może nawet możliwość multiplayerowej gry online? Tylko czy ktoś ten potencjał wykorzysta?

A piszę o tym wszystkim nie bez powodu. Microsoft już jakiś czas temu dostrzegł potęgę prostoty oraz starej szkoły i zaoferował graczom Xbox Live Arcade, czyli de facto wirtualną maszynę do prostych, kosztujących grosiaki gierek, która zapełnia się coraz ciekawszymi pozycjami (niebawem pojawią się tam gry Midway, w tym choćby Mortal Kombat). Także Sony zapowiedziało w niedalekiej przyszłości emulację PS one na PSP i ściąganie gier z sieci bezpośrednio na Memory Stick. To nic innego, jak oficjalne emulatory.

Dobrałem się niedawno do bardzo ciekawych plotek mówiących o tym, że Microsoft przymierza się do oficjalnej wersji MAME na Xboxa 360. MAME to nic innego jak Multiple Arcade Machine Emulator, pecetowy program do emulacji wszelkich możliwych automatów. Ten pisany i udoskonalany od blisko dziesięciu lat przez setki zapaleńców z całego świata program obsługuje tysiące romów wyciągniętych z automatów wszelkich możliwych firm i ma gigantyczną liczbę wiernych fanów na całym świecie. Gdyby ten trik wyszedł Microsoftowi, i gdyby dorzucili do tego właśnie jakieś rankingi i możliwość gry online... W mojej opinii zyskaliby poważną kartę przetargową. Bo gracze lubią wspominać, a mając pod ręką olbrzymią bibliotekę kultowych gier dostępnych od ręki, z pewnością nie chowaliby tych kilku dolarków na colę i cukierki. ■■

PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

NEXT-GEN NEWS

PLOTKI Z BRANŻY

FINAL FANTASY XIII?

Jeszcze kilka miesięcy poczekamy na europejską wersję Final Fantasy XII, a jak donoszą „dobrze poinformowane źródła" na tegorocznym Electronic Entertainment Expo ujrzymy trailer, lub, co bardziej prawdopodobne, króciótki teaser kolejnej części największej growej sagi oznaczonej numerkiem trzynastym i zmierzającej na PlayStation 3 jako tytuł ekskluzywny. Przedstawiciele Square Enix stwierdzili, że te informacje to żart na prima aprilis, ale jakoś specjalnie nas nie przekonali – oni zawsze tylko zaprzeczają. Tak czy inaczej, prawdy dowiemy się oczywiście już wkrótce.

NA ZAWSZE DUCH

Projekt o nazwie Starcraft: Ghost został przełożony na nieokreśloną przyszłość, co oznacza, że gra na pewno nie ukaże się na konsolach obecnej generacji. Blizzard chce przyjrzeć się jak rozwijać się będą nextgeny, a także poświęci bliżej niesprecyzowany czas na badania ich możliwości – jeśli wyniki okażą się satysfakcjonujące (cokolwiek to oznacza), firma powróci do tworzenia Ghosta. W ten sposób możemy mówić o kolejnej grze, która ukaże się „gdy nadejdzie odpowiedni moment". Inną jest oczywiście Duke Nukem Forever – prace nad nią trwają od 1997 roku (nad Ghostem od 2002) i jak niedawno powiedział George Broussard z 3D Realms – nie zostanie pokazana światu dopóki nie będzie gotowa. „Nie pokażemy niedokończonej wersji, bo ludzie machną ręką myśląc przy tym, że i tak minie kolejnych kilka lat zanim skończymy nad nią pracować."

I PO KRYZYSIE

Przez jakiś czas mówiło się, że fpp Crysis, określany mianem duchowego spadkobiercy Far Cry, ukaże się na nextgenach. Jednakże szef Crytek, Cevat Yerli zaprzeczył tym informacjom mówiąc, że firma nie zamierza się rozdrabniać i skupia się na jednej platformie zgodnie z zasadą „robić jedną rzecz, a dobrze".

STAR CAVE TWORZY FPSA

Star Cave Studios mający swoje studia w Irlandii, Australii i Teksasie szukają osób do prac nad fpsem Terra: Formations na PS3 i X360, którego akcja toczyć ma się w przyszłości gdzieś w kosmosie. To znaczy chyba fpsem, bo gra ma zawierać elementy rpg, przygodówki i strategii czasu rzeczywistego, a wszystko zależeć będzie od tego, jaką postacią gracz zdecyduje się kierować – żołnierzem (typowe fpp), inżynierem, naukowcem, czy dowódcą (w tym przypadku rts).

ECKO „ZBOMBI" REVO

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure zawodzi mało rozbudowanym systemem sprayowania, ale być może zmieni się to w przypadku wersji na Revolution. Pointer idealnie nadałby się do imitowania puszki ze sprayem. Sam Marc Ecko jest zachwycony jego możliwościami i mówi, że w tej chwili trwają testy kontrolera, chociaż ani developer, ani wydawca gry (Atari) nie potwierdzają tych rewelacji.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Kompania Braci po raz pierwszy zagości na konsolach nowej generacji, najpierw na X360 (po wakacjach), a później na PS3. Tym razem 101. Dywizja Spadochronowa, w szeregach której nie może zabraknąć Matta Bakera i Joe Hartsocka, weźmie udział w operacji Market Garden. Grę napędza Unreal Engine 3, a dobrą wiadomość stanowi zapowiedź trybu kooperacji podczas zabawy online.

GRY RARE NIE DLA REVO

Chodzi o część starszych tytułów firmy, które pojawiły się na poprzednich konsolach Nintendo, a które chętnie zassalibyśmy z sieci poprzez

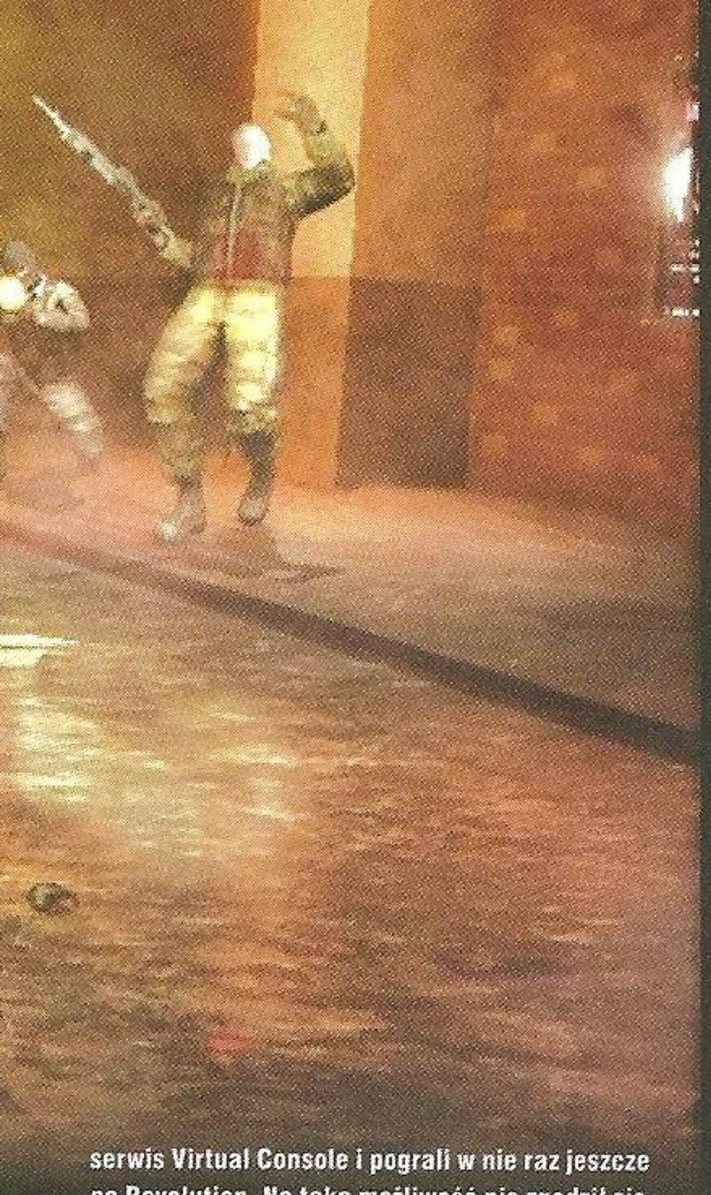
INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: ZIMA 2006
PLATFORMA: PS3, XBOX 360

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

W końcu ktoś pomyślał o tym, że obecna generacja konsol i nextgeny znacznie się od siebie różnią, więc najlepszym rozwiązaniem przy tworzeniu gry multiplatformowej jest zatrudnienie kilku ekip, które skoncentrują się na konkretnym sprzęcie. W ten sposób wykorzystane zostaną możliwości każdej z konsol.

Najnowsza część Medal of Honor skupi się na 82. Dywizji Spadochronowej i dlatego każda misja rozpocznie się w samolocie, a zadaniem gracza będzie wyskoczyć z niego i wylądować na określonym terenie, ale w wybranym przez nas punkcie – pełna kontrola nad spadochronem pozwoli wybrać miejsce rozpoczęcia misji. Może to być wieża kościoła, idealne miejsce dla snajpera, ale równie dobrze da się wlecieć na teren zalesiony i w nim się ukryć. W ten sposób Elektronicy zapewniają, że tę samą misję da się rozpocząć i rozegrać w dowolny sposób. Oczywiście cele są jasno określone, ale to, w jaki sposób zostaną osiągnięte i jak się do nich dotrze, zależy od gracza.

Bardzo intrygująco przedstawia się opcja rozbudowywania broni, ale nie poprzez dołożenie przygotowanego fabrycznie elementu – chodzi raczej o indywidualne przeróbki, jakich dokonywali żołnierze podczas walk. Wyginanie celowników, mocowanie na broni opakowań z dodatkową amunicją, tak żeby szybciej móc po nią sięgnąć, to niektóre z pomysłów, ale wszystkie będą autentyczne, czego dopilnują zatrudnieni przez EA weterani. Istnieje szansa, że kolejne przeróbki, a także nowe mapy będą dostępne do zassania z sieci. ■■



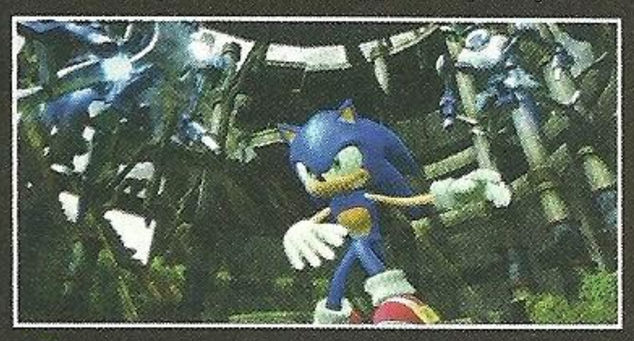
serwis Virtual Console i pograli w nie raz jeszcze na Revolution. Na taką możliwość nie zgodził się Microsoft, więc możemy zapomnieć o Perfect Dark, Banjo-Kazooie, Jet Force Gemini, czy Conker's Bad Fur Day. Nie dotyczy to jednak Goldeneye, Donkey Kong 64 i Diddy Kong Racing, do których prawa mają Electronic Arts (przygody 007) i Nintendo (dwa pozostałe tytuły). Wszystko zależy od tego, jak Nintendo poradzi sobie z negocjacjami z Rare.

KTO CHCE BYĆ SPIDER-MANEM?

Specjalna wersja Spider-Man 3 dla konsoli Nintendo przygotowywana jest przez Activision, a trafi na rynek prawdopodobnie jako spin-off do filmu (premiera za rok w okolicach wakacji). Wielce możliwe, że jako Spidey (na szczęście jeszcze w starym kostiumie) zarzucimy sieci i wykonamy kilka karkołomnych akrobacji między wieżowcami, dzięki specjalnym możliwościom pointera.

WSZYSTKIEGO NAJLEPSZEGO SONIKU!

Życzenia może trochę przedwczesne, ale jakby nie było w czerwcu tego roku Sonic skończy piętnaście lat. Z tego powodu nowa gra z niebieskim jeżem ukaże się na nextgenach, przy czym można się spodziewać, że najpierw trafi na Xboksa 360 – w czerwcu będzie to jedyna konsola nowej generacji na rynku.



LUCASARTS KONTRATAKUJE

Kto uważa, że dawno minęły lata świetności LucasArts jest w błędzie. Na E3 firma pokazać ma to, nad czym dłubie w chwili obecnej wraz z Industrial Light and Magic (studio odpowiedzialne za efekty specjalne choćby w *Gwiezdnych Wojnach*). Mówi się, że będzie to trailer Indiany Jonesa mającego być tak zwanym spin-offem do czwartego filmu o męskim pierwowzorze Lary Croft. Do tego dojdzie sieciowa gra w realiach Star Wars, chociaż możliwe jest, że firma użyczy licencji mistrzom z BioWare. Póki co nie wiadomo, czy ten tytuł miałby pojawić się na Revo, ale na pewno miło by było pomachać pointerem-mieczem świetlnym, prawda?

O PREMIERZE REVO

Nie ma to jak wmawianie całemu światu, że źle zrozumiał czyjąś wypowiedź – tym razem takim stwierdzeniem popisał się jeden z pracowników Nintendo, który stwierdził, że źle odczytano słowa Iwaty dotyczące rezygnacji z pomysłu ogólnoświatowej premiery Revolution. Szefowi Ninny miało tak naprawdę chodzić o to, że firma nie patrzy na to, co robią konkurenci podczas premiery ich nowych konsol, a to wcale nie oznacza, że Revo nie wystartuje w tym samym momencie na całym świecie. Tymczasem od George'a Harrisona z amerykańskiego oddziału firmy dowiedzieliśmy się o dwudziestu tytułach towarzyszących premierze Revo (sześć, albo siedem z nich to gry Ninny). Na razie nie zdecydowano czy dołączyć drugi pointer do zestawu, co byłoby bardzo przyjemną niespodzianką. Poza tym planowane jest mocne wspieranie konsoli przez pierwsze pół roku, czyli to, co nie zdarzyło się w przypadku GameCube – w tym czasie nowe maszynki stabilizują swoją sytuację i później nie mają problemu z utrzymaniem się na rynku. Za to od Iwaty otrzymaliśmy zapewnienie, że ceny gier na Revo (wydawanych przez Nintendo) nie przekroczą granicy pięćdziesięciu dolarów. Czy podobnie niska cena utrzyma się w Europie? Pięćdziesiąt Euro plus vat i cło to będzie... spokojnie ponad dwie i pół stówki. Czyli niefajnie.

CYWILIZACJA PECETOWCÓW?

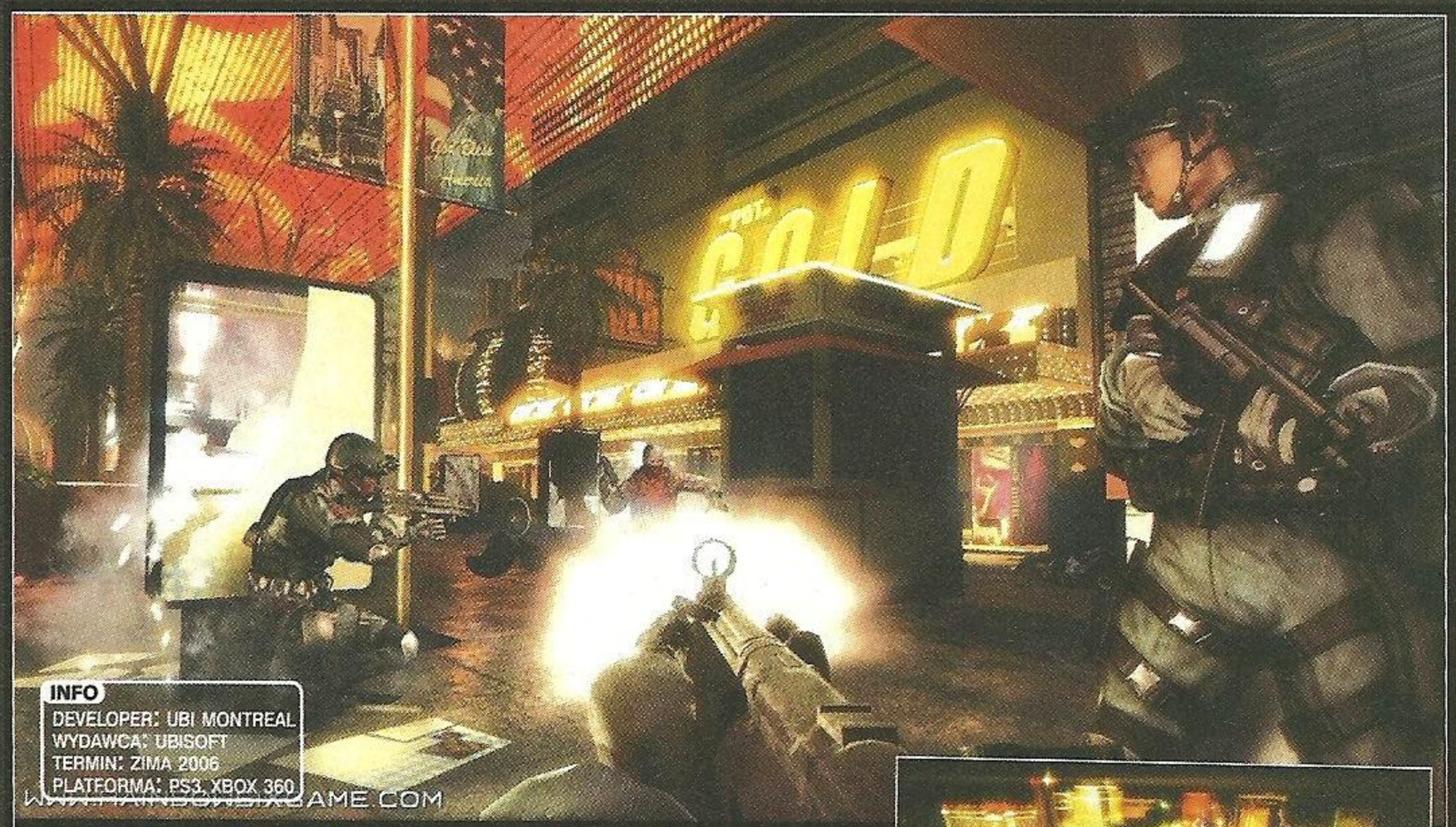
Barry Caudil z Firaxis i Ellie Gibson z Firefly, przedstawiciele dwóch firm współpracujących przy tworzeniu CivCity na PC, nie widzą w konsolach nowej generacji zagrożenia dla komputerów. Niektóre gatunki gier wciąż lepiej wypadają w wersjach na klona, a poza tym niezależnym twórcom zawsze łatwiej wystartować z grami na PC. Poza tym obaj panowie uważają, że to właśnie komputerom należy dziękować za rozwój technologii, a nie konsolom. Nie oznacza to jednak, że należy prowadzić wojnę między platformami – Caudil twierdzi, że rynek powinien być jak największy i dlatego też bardzo możliwe jest, że w przyszłości Firaxis zainteresuje się handheldami, czy nextgenami.

GEORGE ŹLE ZROZUMIANY

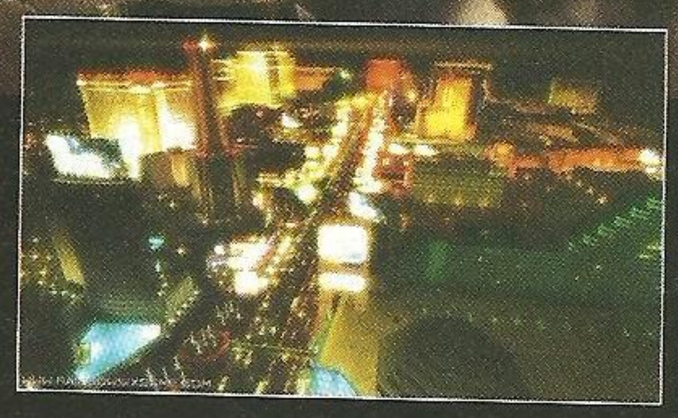
Nick Sharples z SCEE dołącza do grupy osób tłumaczących wypowiedzi, których świat nie raczył odpowiednio zrozumieć. Doniesienia szefa francuskiego oddziału Sony, George Fornaya o tym jakoby PS3 miała kosztować między pięćset a sześćset euro nie są prawdą – w rzeczywistości chodziło mu ponoć o to, że cena konsoli jako sprzętu do grania będzie wysoka, natomiast patrząc na nowe PlayStation jako player Blu-ray okaże się, że jest to wyjątkowo tanie urządzenie. Ciekawe czy ktoś będzie chciał prostować wypowiedź Phila Harrisona, szefa SCE, który przyznał, że dla Sony rynek amerykański będzie ciężkim wyzwaniem i walka z Microsoftem właśnie tam okaże się najtrudniejsza. Szybko jednak dodał, że w wielu innych krajach synonimem rynku gier video jest nazwa PlayStation (prawie jak w Polsce). Skoro mowa o Philu Harrisonie, warto dodać, że uważa on PS3 za konsolę stacjonarną, ale przy tym dynamiczną dzięki możliwości... upgrade'u systemu operacyjnego. Takie zabiegi znane są z PlayStation Portable, która dzięki nowym wersjom oprogramowania zyskała wiele nowych, przydatnych funkcji. Na razie nie znamy detali, ale trochę sceptycznie podchodzimy do wizji wymiany oprogramowania w stacjonarnej konsoli.

PS3 LIFESTYLE?

Za to z wielką radością przywitamy pomysł LifeStyle – konsola ma działać jako serwer, na którym przechowywać będziemy video blogi, forum, zdjęcia, czy filmy nakręcone podczas grania. Dostęp do nich ma być możliwy nawet, gdy wyłączymy PS3. W ten sposób da się zrobić na przykład fotki z podróży przy użyciu kamerki do PSP, a następnie przesłać je do domu na serwer LifeStyle. Oczywiście



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS



Wybór Las Vegas jako miejsca akcji najnowszej części Rainbow Six mógłby wydawać się zaskoczeniem, gdyby nie fakt, że miasto idealnie nadaje się do pokazania mocy konsol nowej generacji. Strach pomyśleć jak zaprezentuje się Vegas lśniące milionem świateł neonów, ale to nie wszystko – gracz otrzyma możliwość zbiegania po ścianie wieżowców i wchodzenia do pomieszczeń poprzez okna. Widok sypiących się w kawałki szyb na pewno porazi nasze gałki oczne. Wiele efektów pochodzić ma z Advanced Warfighter, z którego zapożyczone zostaną też takie elementy zabawy, jak rozbudowane poziomy pozwalające na dotarcie do celu różnymi drogami, powiadomienia o nowych zadaniach przychodzące w trakcie zabawy oraz najnowsze cuda technologii ułatwiające wykonanie rozkazów. Nowością ma być na przykład kamerka wkładana pod drzwi mająca dodatkowo opcję zaznaczania celów i przyporządkowania ich określonym członkom oddziału – w ten sposób można sprawdzić, kto znajduje się w pomieszczeniu, wtargnąć do niego i spokojnie strzelać do wybranego przeciwnika, podczas gdy kierowani przez konsolę pomocnicy zajmą się uprzednio przydzielonymi im celami. Zarówno wrogów jak i kompanów charakteryzować ma bardzo wysoka SI, przy czym ci drudzy nie pozostaną bierni i prócz wykonywania rozkazów postarają się doradzić, w jaki sposób obejść zabezpieczenia w komputerze czy włamać się do pomieszczenia.

Ilość przeciwników powinna się zmniejszyć w stosunku do innych tego typu gier w myśl zasady, że trudniej jest pokonać trzech inteligentnych żołnierzy niż dziesięciu biegnących na oślep wprost pod lufę karabinu. Dodatkowo sprawę utrudni brak leżących tu i ówdzie apteczek, a na domiar złego każdy strzał (niekoniecznie w głowę) może okazać się dla bohatera śmiertelny. Być może pewnym ułatwieniem okaże się automatyczna zmiana widoku na tpp podczas podejścia do ściany (zupełnie jak w Perfect Dark Zero) i opcja strzelania zza osłony na ślepo. Cokolwiek to nie oznacza fabuła będzie tak prowadzona, żeby gracz interesował się bardziej ochroną niewinnych niż zabijaniem przeciwników. Czekamy na kolejne informacje. ■■

PLOTKI Z BRANŻY

GTA 360

Słychać coraz głośniejsze buczenie, że Microsoft desperacko próbuje zapewnić sobie kolejną część GTA jako tytuł ekskluzywny (lub przynajmniej czasowo ekskluzywny, czyli dostępny jedynie na jednej plaftormie przez, powiedzmy, pół roku), co w oczywisty sposób pomogłoby w sprzedaży Xboxa 360.

NIE POKAZUJCIE SWOICH GIER NA E3!

Takie słowa podobno usłyszeli przedstawiciele kilku firm opracowujących gry na PS3. Sony chce pokazać tylko określone, najbardziej dopieszczone pozycje i nie życzy sobie brzydkich, niedopracowanych tytułów będących we wczesnej fazie tworzenia. Czyżby powrót cenzury?

LEPSZY DASH DO 360?

Pod wpływem próśb użytkowników Microsoft postanowił poprawić działanie playera muzyki oraz umożliwić ściąganie dodatków z Marketplace w tle (każdy, kto zasysał gigowe demo wie jak upierdliwe jest oczekiwanie). Prace ponoć już trwają, ale nie wiadomo, kiedy zostaną ukończone.

każdy posiadacz sam określi listę znajomych mogących do woli przeglądać zawartość dysku konsoli.

PSTRÓJEK NA PEWNO ZABRAKNIE

Najpierw jednak musimy poczekać na premierę systemu, czyli aż do listopada, a tymczasem już słychać głosy sceptyków straszących brakami konsol – powtórzyć miałaby się historia z problemami z zakupem Xbox 360. Szef Sony Europe, David Reeves twierdzi, że nie ma się czym przejmować, bo zarówno Europa, Ameryka jak i Japonia dostaną tyle samo sztuk PS3. Jasne, będziemy mogli się pocieszać myślą, że nie tylko u nas nie można kupić konsolki.

NVIDIA I SONY DWA BRATANKI

Współpraca Sony i Nvidii nie kończy się na produkcji RSXa do PS3 – obecnie opracowywany jest chip graficzny do komputerów z linii VIAO oraz do nowych PDA. Nvidia wyjątkowo korzysta na tej współpracy – za RSX zgarnęła aż trzydzieści milionów dolarów. Już niedługo przekonamy się, czy Sony przypadkiem nie przepłaciło.

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

Znana z PSP seria action-rpg doczeka się debiutu na PlayStation 3, co może tylko cieszyć, bo dobrych gier hack'n'slash nigdy za wiele. Fabuła, o której poziom zatroszczył się Keith Baker znany na pewno fanom Dungeons and Dragons, toczyć się ma wokół władcy uciskającego swoich poddanych i tego jedynego sprawiedliwego chcącego wybić mu takie pomysły z głowy. Zanim gracz doprowadzi do ukarania złego władcy, przez piętnaście do dwudziestu godzin będzie zabijać rozmaitych przeciwników przy użyciu miecza (jako wojownik), magii (w przypadku wyboru maga), bądź atakując z ukrycia szybkimi ciosami (Scout). Żeby zapobiec bezmyślnemu mashowaniu jednego przycisku wprowadzony zostanie system ataków, które da się połączyć w długie łańcuchy efektownych i śmiercionośnych kombinacji.
Zbyt dużo walki każdemu może się znudzić, dlatego też pojawi się wiele zagadek polegających na przestawianiu różnych przedmiotów, a także akcje wymagające szybkiego podejmowania decyzji. Ten sam schemat dotyczyć ma walk z bossami, co jest podobne w założeniach do tego, co widzieliśmy chociażby przy okazji God of War. Kiedy samotna zabawa stanie się nudna, gracze we czwórkę przejdą story mode w trybie kooperacji online. Inne tryby gry w sieci poznamy przy okazji tegorocznej wystawy E3. W tej chwili gra prezentuje się jak Fable, czy Jade Empire w wysokiej rozdzielczości, z ogromną widocznością i brakiem jakichkolwiek pop-upów. Poza tym miłym akcentem są takie detale jak opadające liście, wzbijający się kurz, czy interaktywne, dające się mocno zniszczyć otoczenie, ale to trochę zbyt mało, żeby powiedzieć, że Dark Kingdom wygląda jak tytuł godny PS3.

MOTORSTORM

Pokazany podczas GDC trailer MotorStorm dał jasno do zrozumienia, że gra jest we wczesnej fazie tworzenia i na razie nie wygląda jak film zaprezentowany na zeszłorocznym E3. Przypomnijmy, że jest to gra poświęcona wyścigom terenowym, w których prócz samochodów biorą udział również motocykle oraz quady. Na razie jeszcze nie wiemy, czy zgodnie z tym, co pokazano rok temu, wszystkie rodzaje dostępnych w grze pojazdów ścigać będą się ze sobą równocześnie. Bardzo możliwe, że znacznym utrudnieniem jazdy okaże się błoto, z którego nie tak łatwo przyjdzie się wygrzebać – prezentowane na trailerze pojazdy z trudem się przez nie przebijały i prawdopodobnie z takimi właśnie problemami gracz będzie sobie radzić w trakcie zabawy. Błoto ma również brudzić szyby i jak to jest w rzeczywistości – niechętnie się od nich odklei. Czekamy na dalsze wieści.

RESISTANCE: FALL TO MAN

Zgodnie z oczekiwaniami Insomniac zmienili tytuł swojego shootera fpp z I-8 na Resistance: Fall to Man. Początkowo niedoceniana gra (nic dziwnego, na tle renderów Killzone i MotorStorm wyglądała bardzo słabo) może okazać się prawdziwym kozakiem. Wystarczy spojrzeć na arsenał dostępnej broni – shotgun i karabin maszynowy nikogo nie przyprawiają o szybsze bicie serca, ale już informacja o tym, że da się nimi konkretnie zdeformować otoczenie jak najbardziej! Ponadto gracz skorzysta z futurystycznego urządzenia pozwalającego namierzyć przeciwnika i postać w jego kierunku pociski, nawet kiedy drań zniknie z pola widzenia. Największe wrażenie robi granat nadziany igłami rozpryskującymi się na wszystkie strony w chwili wybuchu. Choć na razie gra nie prezentuje się specjalnie pięknie, może okazać się kawałkiem odjazdowego shootera – kto jak kto, ale Insomniac zna się na tworzeniu wysokiej jakości tytułów.

X360 A SPRAWA POLSKA

Jakiś czas temu „Mistrz Zen" Moore wspominał o tym, że Microsoft jest zainteresowany wejściem z nowym Xboxem na rynek polski, węgierski, czeski i rosyjski. Teraz te informacje zostały potwierdzone w Financial Times. Premiera konsoli nastąpi w ciągu najbliższych osiemnastu miesięcy i w końcu będziemy mogli cieszyć się zlokalizowanymi grami, a także polską wersją Xbox Live. Wszystko po to, by przeszkodzić Sony w wygraniu wojny nextgenów. Ale hej, „osiemnastu miesięcy"!?

XBOX LIVE GOLD ZA DARMO W MAJU!

Od ósmego do piętnastego maja, czyli w czasie gorączki związanej z E3, usługa Live Gold będzie dostępna za darmo dla każdego użytkownika Xbox 360 podpiętego do sieci. Można się spodziewać milionów użytkowników ściągających w tym czasie trailery, demka i bonusy przygotowane specjalnie z myślą o wystawie.

LIVE RZĄDZI!

Skoro zaś mowa o Live, warto wspomnieć o liczbach dotyczących tej usługi, podanych ostatnio do publicznej wiadomości przez Microsoft. Od startu (listopad 2002) gracze spędzili w sumie ponad 1,5 miliarda godzin online, z czego aż jedną trzecią grając w Halo 2. Jedna dziesiąta użytkowników Xboxa jest podpięta do sieci, a w przypadku X360 liczba ta przekracza pięćdziesiąt procent. Średnio gracze bawią się online dwadzieścia pięć razy w tygodniu (sześć w przypadku pierwszego iksa). Koło sześćdziesięciu procent użytkowników skorzystało z Live Arcade, a zassano już ponad trzy miliony gier, przy czym warto podkreślić, że co piąta została kupiona po uprzednim przetestowaniu wersji demonstracyjnej. Oczywiście najpopularniejszym tytułem Live Arcade jest Geometry Wars. Za to najpopularniejszą „dużą" grą online jest Call of Duty 2, zaraz za nią plasują się Perfect Dark Zero, Project Gotham Racing 3, NFS Most Wanted i Dead or Alive 4.

INFO
DEVELOPER: UBISOFT PARIS
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: ZIMA 2006
PLATFORMA: REVOLUTION

RED STEEL

Ekipa Ubisoft Paris składa się z twórców takich gier jak Prince of Persia, Far Cry Instincts, Ghost Recon, czy Splinter Cell i dlatego wieść o tym, że ten niesamowicie zdolny zespół pracuje nad fpsem na Revo wywołała w nas niezdrową ekscytację. A kolejne informacje potwierdzają, że to może być prawdziwy hicior i to dostępny już podczas premiery konsoli.

Bohaterka, pół-Amerykanka, pół-Japonka, pragnie zemścić się na członkach Yakuzy, za zamordowanie jej ojca. Ów pan miał tego pecha, że był w posiadaniu tajemniczego miecza, którym niezdrowo interesowała się mafia. Teraz dziewczyna, wyposażona w ten oręż oraz naturalnie w broń palną wymierza na własną rękę (a raczej rękoma gracza) sprawiedliwość.

Wystarczy ruszyć dłonią trzymającą pointer w dowolnym kierunku, a bohaterka skieruje tam pistolet, przy czym kamera podąży za nim z drobnym opóźnieniem tak, żeby obraz zbyt szybko się nie przesuwał – w ten sposób nikt się specjalnie źle nie poczuje patrząc na wirujący świat na ekranie telewizora. Za poruszanie odpowiadać będzie gałka analogowa trzymana w drugiej dłoni i w ten sposób odczujemy, że wciąż mamy do czynienia z fpsem, a nie grą na lightguna. Naciśnięcie spustów na pointerze sprawi, że bohaterka podskoczy albo kucnie – przyda się ta opcja do ukrywania się na przykład za stołem, który, jak zapowiadają autorzy, da się przewrócić, żeby posłużyć się nim jako osłoną przed kulami.

Z początku heroina nieprzyzwyczajona do strzelania, siać będzie odrobinę zbyt duże spustoszenie strzelając z karabinów maszynowych również po ścianach – dopiero z czasem nauczy się lepiej celować i wtedy zamieni broń na... cichy i maleńki pistolet. Brzmi to niesamowicie, bo zazwyczaj w takich grach zaczyna się zabawę ze słabą bronią, a później otrzymuje coraz cięższy arsenał, a nie na odwrót. Poza tym nie bardzo wiadomo, co oznacza stwierdzenie „nauczy się lepiej celować", ale na wyjaśnienie tej zagadki jeszcze trzeba poczekać. Wiadomo za to, że podczas konkretnej zadymy włączy się ostrzejsza muzyka, a odgłosy strzelaniny zrobią się głośniejsze i odpowiednio – podczas cichego zabijania muzyka pozostanie spokojna. Warto wspomnieć, że bohaterka będzie mogła trzymać broń bokiem, czyli tak jak bohaterowie filmów Johna Woo, a ten patent Ubi wykorzystało już w pokazie Killing Day (PS3) na zeszłorocznym E3. Wspominam o tej grze, bo zadyma tam pokazana była naprawdę konkretna (sypiące się szkło, rozwalane posągi zdobiące korytarz, czy konkretnie wybuchający granat) – jeśli w Red Steel będzie podobnie, to już kochamy ten tytuł.

Pomyli się jednak ten, kto pomyśli, że ta gra to zwykła strzelanina. Tylko z początku gracz zmuszony zostanie do brutalnej walki, ale z czasem będzie musiał zadbać także o respekt wśród członków różnych gangów. Dlatego też należy oszczędzać pokonanych w trakcie walki szefów owych organizacji (czyli wstrzymać się od zadania im śmiertelnego ciosu) oraz nie lekceważyć rozmówców – jeśli gracz odejdzie od osoby, która ma mu coś do powiedzenia, okaże w ten sposób brak szacunku i może liczyć się z agresywną reakcją. Poza tym dzięki spokojnemu prowadzeniu bohaterki gracz napełni wskaźnik Freeze Shot pozwalający zatrzymać czas i strzelić we wskazane przez konsolę miejsca na ciele przeciwnika. Chaotyczna strzelanina ten wskaźnik zmniejszy, więc warto działać rozważnie i powoli.

Szacunek należy też okazać dwóm mistrzom, którzy pokazują nowe techniki walki oraz zlecają dodatkowe zadania do wykonania. Jeden z nich uczy posługiwania się bronią palną, a drugi odpowiada za broń białą. Korzystając z dobrodziejstw pointera, nazywanego też złośliwie „nunchuck" (chociaż akurat w przypadku Red Steel ta nazwa wydaje się idealnie pasować) da się walczyć przy użyciu miecza, ale trzeba pamiętać, żeby używać konkretnych technik (na przykład nakreślić w powietrzu X), a nie bezsensownie machać, bo to oznacza szybkie zejście z tego świata. Mieczem oczywiście można blokować ataki przeciwników, którzy mają się wykazać niezwykłą inteligencją i jeśli nie zajdzie taka potrzeba, nie podejdą zbyt blisko, a raczej rozpoczną ostrzał z bezpiecznego miejsca.

Nie dajcie się oszukać, Nintendo lubi ostre tytuły, wcale nie przeznaczone dla najmłodszych. Resident Evil 4 był przez przedstawicieli firmy uznawany za jedną z najważniejszych gier na GameCube i nie inaczej jest z Red Steel – sam Reggie Fils-Aime mówi, jak bardzo się cieszy, że gra trafi na Revo. Pogramy w to już niedługo na E3 i sprawdzimy jak w akcji wypada deathmatch na splitscreenie. ■■

Ponad połowa użytkowników ściąga dema i aż osiemdziesiąt pięć procent skorzystało z dobrodziejstw Marketplace, przy czym dwadzieścia dokonało zakupów przy użyciu Microsoft Points. Jedna czwarta podłączonych ściągnęła muzykę i trailery filmów.

360 NA PODBÓJ JAPONII

Nowy szef japońskiego oddziału Microsoftu zajmującego się Xboxem – Takashi Sensui – przyznał, że X360 musi znacznie lepiej postarać się w Japonii zanim na rynek trafi PS3, bo bez sukcesu w tym kraju nie można myśleć o zwycięstwie w wojnie nextgenów. Dlatego też liczba dostępnych gier wzrośnie do końca roku z dwudziestu pięciu do osiemdziesięciu. Ponadto kolejni developerzy, jak Tri-Ace (Star Ocean, Valkyrie Profile) dołączają do obozu Microsoftu, a także rozwija się Live Arcade, gdzie Japończycy niedługo znajdą wiele starszych, ale wciąż kochanych przez nich hitów. Do tego dochodzi nowy, utrzymany w oldskulowym klimacie scrollowany shooter science-fiction Project Sylph od Square Enix. Można powiedzieć, że jest to spadkobierca Einhandera, który nie doczekał się od czasu premiery (1998) kontynuacji. Niezwykle przedstawia się za to informacja o drugiej premierze (tzw. relaunch) konsoli, która miałaby nastąpić dwudziestego dziewiątego czerwca. Na tę okazję zostaną przygotowane takie tytuły jak Chromehound, GRAW, czy Bullet Witch (na screenie).

ZAGRAJMY RAZEM W KAMEO

Każdy, kto marzy o tym, by usłyszeć te słowa z ust ukochanej, czym prędzej powinien zassać patch umożliwiający granie w Kameo w trybie kooperacji, który nie znalazł się w grze w czasie premiery z powodu pośpiechu związanego ze startem konsoli.

QUAKE ROZWALA WYŚWIETLACZE!

Beta patch do Quake IV oferuje dodatki do singla i multiplayera w postaci voice chatu i czterech nowych map, ale przy okazji niszczy wyświetlacze, gdy wybierze się opcję „widescreen". Więc jak, dalej podoba nam się idea ściągania łatek z sieci?

LIVE ARCADE – TAJNA BROŃ?

Bandai Namco, Konami, SNK Playmore i Hudson zainteresowane są Live Arcade i chcą się dołączyć do tej usługi oferując swoje hity. Być może niedługo pogramy w Galagę, czy saturnową wersję Bombermana, a ciekawe jest to, że vice szef Bandai Namco chciałby, żeby gracze mogli wziąć udział w mistrzostwach świata w Pac-Mana. Jakkolwiek głupio to nie brzmi, może to być dobry sposób przekonania Japończyków do zakupu konsoli Microsoftu. Mówi się też, że niedługo do oldskulowców dołączy Capcom ze Street Fighterem 2.

UBI BIERZE SIĘ ZA NARUTO

W przyszłym roku Ubisoft wyda w Stanach (czekamy na potwierdzenie premiery w Europie) gry opartej na popularnym anime Naruto. Będzie to pierwsza japońska licencja, za którą zabierze się francuski gigant.

INFO
DEVELOPER: FACTOR 5
WYDAWCA: SONY
TERMIN: ???
PLATFORMA: PLAYSTATION 3

LAIR

Prawda jest taka, że nie wiemy o tej grze absolutnie nic, poza faktem, że tworzy ją na PlayStation 3 ekipa Factor 5, do niedawna związana z Nintendo i opracowująca kolejne gry z serii Star Wars: Rogue Squadron – ostatnia z nich do dziś wygląda rewelacyjnie. Prawdą jest także, że chcieliśmy pokazać Wam ten screen, bo nas po prostu wgniótł w glebę. Mamy nadzieję, że grywaly Lair pojawi się na E3. I, kurde, to ma tak wyglądać!

DATELOWE XSATA

W najbliższym czasie Datel wprowadzi na rynek urządzenie o nazwie XSata pozwalające na kopiowanie stanów gry z Xboxa 360 na peceta. Wystarczy włożyć je między konsolę a dysk i podpiąć do niego kabel USB. Producent zaleca korzystać z darmowego oprogramowania Xplorer 360, o którym niedawno pisaliśmy. Urządzenie ma kosztować trzydzieści funtów bez jednego pensa.

DOA VOLLEYBALL 2!

W drugiej odsłonie Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball pojawi się tryb cameraman pozwalający robić filmy i zdjęcia zawodniczkom, i to na dodatek z dowolnego kąta. Żeby zabawa była jeszcze przyjemniejsza Team Ninja dokłada do gry coraz to wymyślniejsze skąpe ciuszki, w jakie odziejemy piękne dziewczęta. Prace nad grą idą pełną parą i Tomonobu Itagaki mówi, że gdyby jeszcze odrobinę je przyspieszyć, to chyba by umarł.

NIEKOMPATYBILNOŚĆ

Od dawna Microsoft nie aktualizował listy xboksowych gier, które można uruchomić na „trzystasześćdziesiątce". W końcu pojawił się patch pozwalający odpalić Black, Star Wars Battlefront II i Winning Eleven 9. Ponadto wyeliminowane zostały błędy w działaniu Ninja Gaiden, Fable, Half-Life 2 i GTA San Andreas. Skromny patch, ale lepsze to, niż nic.

RAYMAN ZAMIAST BG&E2?

Studio Montpellier z Michelem Ancelem na czele tworzy nowego Raymana. Gra ukaże się prawdopodobnie na wszystkie możliwe konsole, i to prawdopodobnie już na tegoroczną Gwiazdkę. [opracował: Mielu]

INFO
DEVELOPER: ROCKSTAR
WYDAWCA: TAKE 2
TERMIN: LATO 2006
PLATFORMA: XBOX 360, PS3

ROCKSTAR GAMES PRESENTS: TABLE TENNIS

Jeśli Rockstar tworzy grę o ping pongu musi za tym stać coś więcej niż tylko miłość do dwóch paletek, stołu i małej piłeczki. Faktycznie, okazuje się, że jest to najpopularniejszy sport na świecie, a to dzięki Chińczykom – czy wiecie, że najchętniej oglądaną dyscypliną na igrzyskach w Atenach był właśnie ping pong? Jeśli Table Tennis okaże się tak dobry, jak twierdzą naoczni świadkowie, grą na pewno zainteresują się skośnoocy posiadacze X360 podłączeni do sieci. Rockstar szykuje bowiem specjalne turnieje rozgrywane poprzez Live, gdzie nie tylko będzie można zmierzyć się z innymi graczami, ale także da się „zasiąść" na widowni i obserwować poczynania konkurentów, by zaznajomić się z ich możliwościami.

Poza opcją online dostępny będzie jedynie trening, szybki mecz i turniej przeciwko sterowanym przez konsolę przeciwnikom. Dodatkowe opcje, możliwość tworzenia własnych zawodników, czy kupowanie sprzętu, to elementy, których nie znajdziemy w Table Tennis, gdyż, jak mówią autorzy, chodzi wyłącznie o granie w ping ponga, a nie robienie setki innych rzeczy przy okazji. Zatem pobyt w menusach skrócony zostanie do koniecznego minimum, czyli wyboru jednego z jedenastu fikcyjnych zawodników (w tej grupie znajdą się cztery panie) i ewentualnie stołu, czy długości meczu. Każdy zawodnik będzie mógł uderzać na dwa podstawowe sposoby – podkręcać i ścinać, a w zależności od tego, jak się zagra, konsola pokaże na moment w odpowiednim kolorze (zielonym bądź żółtym) tor lotu piłeczki, co pozwoli przeciwnikowi szybko zorientować się, w jaki sposób powinien odpowiedzieć. Kluczem do zwycięstwa będzie między innymi umiejętność podkręcania piłki zarówno podczas serwowania, jak i w trakcie rozgrywki. Da się nawet tak opanować sterowanie, żeby móc uderzyć piłeczkę tuż przy siatce, ale to nie wszystko, bo pozostaje możliwość przejścia w tryb skupienia, w którym gracz porusza się szybciej i dużo precyzyjniej uderza.

Podobno przy testowaniu gry brali udział wszyscy pracownicy firmy, z sekretarkami włącznie, a więc także ludzie, którzy na co dzień nie grają i nie było nikogo, kto by się źle bawił. Table Tennis powinien być jak dobre mordobicie, czy nawet PES – możesz podnieść pada i dobrze się bawić jako amator, ale żeby zostać mistrzem będziesz musiał poświęcić wiele godzin na ciężki trening. Ciekawe, czy ktokolwiek zauważy, że na każdego zawodnika przypadnie aż trzydzieści tysięcy polygonów, co pozwoli oddać naturalne ruchy grających, a także realistycznie wyglądające ubrania. Są chętni do kariery wirtualnego Grubby? ■■

PLOTKI Z BRANŻY

MICROSOFT KUPUJE I MILCZY

Microsoft Game Studios dokupiło do takich teamów jak chociażby Bungie, Ensemble, czy Rare, ekipę Lionhead, twórców Fable i Black & White. Bardzo zadowolony jest z tego powodu Peter Molyneux, szef Lionhead. Mówi, że od dawna Microsoft wspierał jego studio przy pracach nad Fable i teraz zapewni mu stabilność oraz szansę stworzenia prawdziwie nextgenowych tytułów. Czas na plotki – od razu rozpoczęto prace nad ekskluzywnymi tytułami na Xboxa 360, ale nie podano żadnych szczegółów. Na pewno pojawi się Fable 2, obstawiamy kolejną część Black & White, a może też w końcu światło dzienne ujrzy Project Dimitri, o którym Molyneux mówi: „To gra o... Tobie. Pozwala każdemu grającemu przeżyć jego życie na nowo. To bardzo ambitny projekt." Więcej informacji spodziewamy się usłyszeć podczas konferencji prasowej Microsoftu poprzedzającej tegoroczne Electronic Entertainment Expo, ale mamy nadzieję, że nie są to kolejne Simsy.

FINAL FANTASY

PO NIEMAL PIĘCIU LATACH OCZEKIWANIA JAPOŃCZYCY MOGĄ JUŻ W PEŁNI DELEKTOWAĆ SIĘ NOWYM FINALEM. MY POCZEKAMY JESZCZE TROCHĘ... ALE CZY WARTO? CZY NAPRAWDĘ FFXII JEST OSTATNIĄ PRAWDZIWIE WIELKĄ GRĄ NA PLAYSTATION2? SAMI SOBIE ODPOWIEDZCIE ZAGŁĘBIAJĄC SIĘ W TEKST.

ANIMACJE FULL MOTION VIDEO A KWESTIA GRAFIKI W GRZE

Tych pierwszych jest sporo i jak zwykle reprezentują sobą najwyższą klasę, zarówno jeśli chodzi o stronę techniczną, jak i reżyserię. Jednakże grafika w samej grze również wygląda porażająco. Wprawdzie postacie i obiekty mają nieco mniej polygonów w stosunku do FFX-2, ale w zamian zostały obleczone w dokładniejsze tekstury, ładniej ocieniowane, a i oświetlenie prezentuje się lepiej. Jeśli zaś chodzi o efekty podczas walk, to niektóre po prostu rzucają na kolana. Na jednym z for internetowych rozgorzała w pewnym momencie burzliwa dyskusja na temat tego, czy jedna ze scen przedstawiająca użycie specjalnego ataku nie jest przypadkiem prerenderowanym filmikiem, bo wygląda „zbyt pięknie" jak na grafikę real-time. Jak się okazało po dogłębniejszych testach struktury obrazu (przeplot, itp.), jest to grafika generowana w czasie rzeczywistym przez bebechy konsoli. Tym trudniej było uwierzyć, że w wielu miejscach po prostu powala.

CHOCOBOSY

Wdzięczne, strusiopodobne ptaki używane w grach z serii Final Fantasy między innymi jako środek transportu lub okute w zbroje bojowe rumaki (kuraki?). Któż by ich nie pamiętał? Wyścigi i hodowlę chocobosów w FFVII, specjalne rodzaje karmy i różne kolory upierzenia pamiętam do dziś. Dobrze wiedzieć, że w Final Fantasy XII chocobosy ponownie spełniają rolę wierzchowców, które można choćby wypożyczyć w wielu miejscach, by przemieszczać się szybciej i unikać przeciwników. Niestety, po jakimś czasie (albo zejściu z ich grzbietu) ptaki perfidnie uciekają. Mam szczerą nadzieję, że powierzona im w tej grze rola wierzchowców nie będzie jedyną...

Grafika dwunastego Finala jest naprawdę przecudowna. Szkoda tylko, że brak antyaliasingu w PS2 tak bardzo kłuje w oczy.

Niebieskie linie wskazują atakowany cel, Vaan szykuje się do ataku, a opierzony gbur pokazuje obelżywe gesty ("Możecie mi skoczyć!")"

XII

Od czasu Final Fantasy VIII nie miałem tak wielkiej ochoty na zabawę oryginalną wersją jRPGa. Owszem, nieco czasu poświęciłem na FFX, ale tak naprawdę wolałem zaczekać na anglojęzyczne, w pełni zrozumiałe wydanie. To niesamowite, że nie rozumiejąc większości słów w menu bawiłem się japońskim Final Fantasy XII przez kilka dobrych godzin. Szczęśliwie dysponowałem angielską wersją całego scenariusza, toteż mogłem powoli zacząć zagłębiać się w sferę fabularną tej świetnej gry. Niestety, na pewnym etapie, gdy ważne stały się licencje, ustawienia systemu Gambit czy chociażby właściwy dobór uzbrojenia bądź świadome używanie przedmiotów podczas walk, dwunasty Final zaczął mnie przerastać. Bo przyznacie sami, że siedzenie ze setką stron tekstu scenariusza na kolanach i tłumaczenie sobie dialogów „w locie" to jedno, ale szukanie każdego japońskiego krzaczka w słowniku czy też wyszukiwania w Sieci bardziej dogłębnych tłumaczeń całego systemu gry, to już zupełnie co innego. Tym niemniej, nawet podczas tak utrudnionej gry, bawiłem się naprawdę świetnie, co najlepiej powinno zaświadczyć o wartości rozrywkowej nowego dzieła Square.

2 MILIONY W 2 TYGODNIE

A obawialiśmy się przecież wszyscy, że po tym, jak odszedł z firmy ojciec serii, znany wszystkim jej wielbicielom Hironobu Sakaguchi oraz nadworny kompozytor muzyki do niemal wszystkich Finali czyli Nobuo Uematsu, XII okaże się porażką. Jeszcze w zeszłym roku, ku zaskoczeniu wielu osób, zamiast informacji o bezterminowym zawieszeniu prac nad grą z powodu odejścia części ekipy, dostaliśmy dokładną datę premiery.

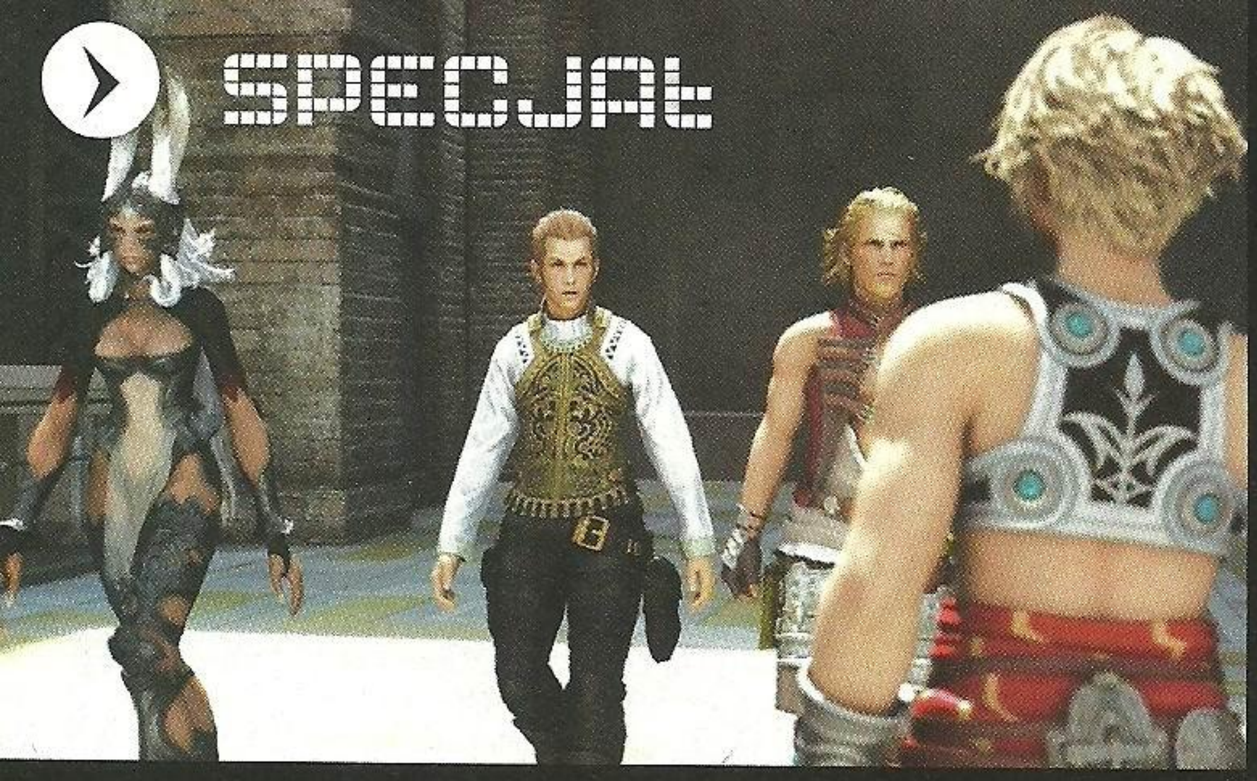
Szesnastego marca 2006 roku zaczęło się szaleństwo. W Japonii sklepy po raz kolejny przeżyły zaraz po otwarciu prawdziwe oblężenie, a Final Fantasy XII znikał z półek tak, jakby rozdawano go za darmo. Lepiej niż w przypadku części dziesiątej i X-2, które parę lat temu mogły pochwalić się rekordową sprzedażą. „Dwunasty" zszedł ze sklepów na poziomie ponad dwóch milionów kopii upłynnionych jeszcze przed końcem marca. Wow.

MIŁOŚĆ CZY WOJNA?

Pojawiły się jednakże narzekania, których słuszności osobiście jeszcze nie jestem w stanie zweryfikować, ale przytoczmy nieco powodów, dla których paru malkontentów śmiało na forach dyskusyjnych całego Internetu wylewać swe gorzkie

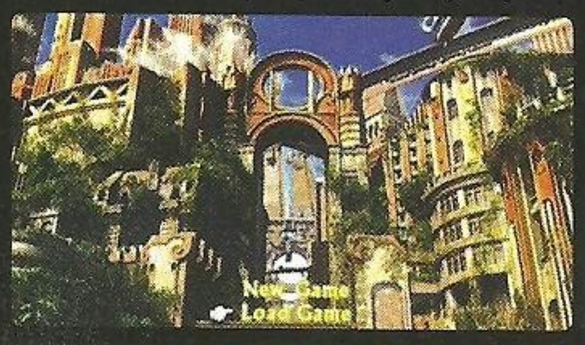
HISTORIA

Imperium Arkadii w swych podbojach zniewala mały kraj zwany Dalmascą. Dwa lata później uznana za zmarłą księżniczka tego królestwa próbuje odzyskać wolność swej ojczyzny. Tak przedstawia się zarys fabuły w telegraficznym skrócie. Scenariusz Final Fantasy XII w dużej mierze ma skupiać się na samym zjawisku wojny, co oczywiście nie wyklucza wszystkich związanych z nią perypetii. Plejada barwnych charakterów jest nakreślona w tej opowieści na tyle wiarygodnie i interesująco, by gracz już po kilkunastu minutach gry zaczął przejmować się ich losami.



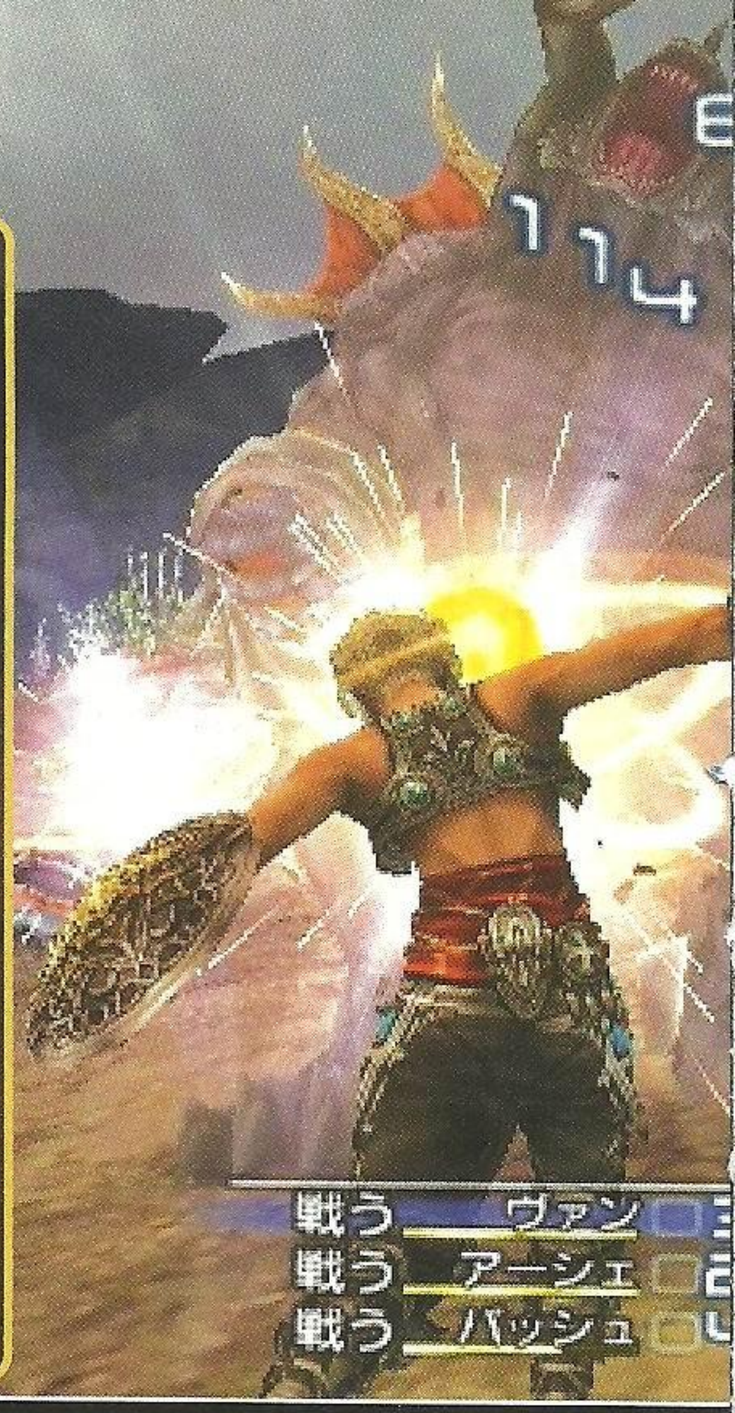
FINALOWE REALIA

Świat Final Fantasy XII jest przesycony magią i nowoczesną technologią. Pnące się ku słońcu świątynie, wysokie mury monumentalnych miast, latające pojazdy, ale też tajemnicze lochy, groźne podziemia, pustynie czy miejsca pełne dzikiej, pięknej i niebezpiecznej przyrody...



WROGOWIE

Jedno można o nich powiedzieć z całą pewnością. Choć wielu przypomina kreatury znane już z poprzednich odsłon serii, autorzy postarali się, żeby chociaż niektóre z nich wyglądały na bardziej nieprzyjemne, groteskowe i przerażające. Odpowiednio dobrane kolory robią swoje, podobnie jak bogate tekstury i nielichy design.



żale w kierunku Square. Przede wszystkim brak „prawdziwego romansu" (jak to mówią) w tej części i ogólnie rozczarowująca fabuła. No cóż, dałbym sobie rękę uciąć, że jej głównym, przewodnim tematem miała być i jest wojna, a nie miłość. Wybaczcie jednak, że nie poświęcę ręki, ani też nie będę sobie psuł zabawy czytając cały scenariusz bez grania w grę, żeby utwierdzić się w przekonaniu, że paru narzekających Japończyków ma nie po kolei w głowie. Kolejne elementy, które komuś okazały się nie w smak, to nowy system zdobywania zdolności – licencji, zbyt duże i czasochłonne miejscówki, monotonia związana z dużą ilością walk, a nawet... nudna muzyka. No dajcie spokój! Nawet po japońsku grałbym dalej, gdyby nie spowodowana barierą językową niemożność świadomej i dogłębnej ingerencji we wszystkie niezbędne ustawienia.

40/40

Jak to zwykle bywa, najgłośniej słychać opinie niezadowolonych, bo przecież jeśli komuś gra się naprawdę podoba, to właśnie siedzi z padem w łapkach pogrążony w błogim procesie zgłębiania tajników gry i eksploracji świata Ivalice, zamiast spamować i wylewać swoją gorycz na forach. Bądźmy więc dobrej myśli, tym bardziej, że redaktorzy słynnego magazynu Famitsu ocenili Final Fantasy XII na 40/40 czterokrotnie przyznając 10 na 10 możliwych punktów, a to nie zdarza się często (dla przypomnienia, tylko sześć gier taką ocenę uzyskało: Vagrant Story, Soul Calibur, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, TLoZ: Wind Waker, Nintendogs i teraz FFXII). Poza tym pewien odsetek graczy zawsze jest przecież niezadowolony z zakupu, co jest rzeczą normalną w każdym biznesie. A właśnie poprzez wielką popularność Finali i gigantyczną sprzedaż, procent ten w przypadku tej serii oznacza również wielką grupę użytkowników. Gdyby spojrzeć z przymrużeniem oka, wyszłoby na to, że więcej osób niena-

BOHATEROWIE

Vaana już znacie. Młody złodziejaszek marzący o byciu podniebnym piratem i wielkich skarbach. Wraz z nim Penelo, jego przyjaciółka. Balthier i Fran to para piratów, decydujących się wziąć Vaana pod swoje skrzydła. Przypadkowe spotkanie zderza ich z Ashe, księżniczką podbitej Dalmaski, próbującą odzyskać swój kraj. Los wiąże ich także z Baschem, uwięzionym rycerzem, który rzekomo przyczynił się do upadku królestwa, zaś Vaan wini go za śmierć swego brata. Tajemnicza postać. Nie tak bardzo jednak jak Sędziowie, którzy są nimi głównie z nazwy. W rzeczywistości pełnią (ponoć) rolę potężnych przywódców armii Arkadii, a jednocześnie bezlitosnych katów. Jest jeszcze Vayne, którego wystąpienie na początku gry robi dobre wrażenie, choć jegomość ten należy do przeciwnego „obozu".

■ Limit Break w FFXII to właśnie Mist Knack. Tak jak w poprzednich częściach, kiedy postać zbierze zbyt duże cięgi, uaktywnia się możliwość wykonania specjalnego ataku. Każda z postaci może mieć maksymalnie trzy, zaś wszystkich na planszy z Licencjami jest 18.

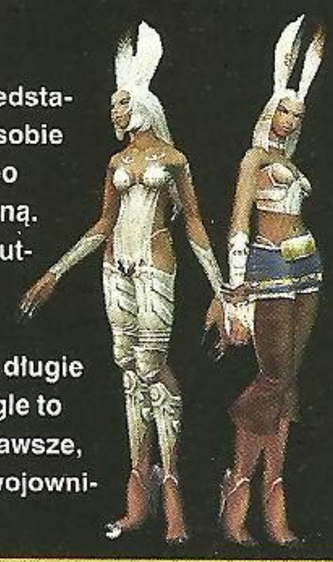
widzi Final Fantasy XII niż wszystkich gier firmy Midas razem wziętych! Na szczęście procenty liczą się nie tylko w alkoholu, a „miliony Japończyków nie mogą się mylić" (pamięta ktoś jeszcze to hasło reklamowe?...).

MASSIVE MULTIPLAYER –OFFLINE– RPG?

Mnie nasuwa się jednak inna, osobista refleksja. Zastanawiam się mianowicie, czy upodabniając nowego Finala do gry MMORPG, twórcy uczynili właściwy krok. Z pewnością ogromny sukces World of Warcraft (już ponad 6 milionów abonentów) bądź nawet ich rodzimego Final Fantasy XI dał im do myślenia i odpowiednio ukierunkował. Nie zapominajmy jednak, że w przypadku dwunastego Finala literka O w skrócie MMORPG oznaczać będzie już zawsze jedynie OFFLINE zamiast Online. Poprzez uczynienie gry w pełni trójwymiarową, z możliwością swobodnego obracania kamery i bardzo dowolnego manipulowania polem widzenia, gra straciła dużo ze swojej filmowości. Bo przecież w poprzednich częściach każdą miejscówkę widzieliśmy dokładnie według zamysłu reżysera, tak jak on chciał ją nam pokazać. W przypadku FFXII pozostają jedynie przerywniki. Co prawda liczne, ale to już nie to samo. Pamiętam jeszcze, jak oglądając pierwsze screeny z Final Fantasy X fani robili wielkie oczy i przerażeni wołali, że jacyś bluźniercy zrobili z FF typową grę TPP, w której akcję śledzimy zza pleców bohatera. Jak się później okazało, nic takiego nie miało miejsca i otrzymaliśmy produkt nie tylko piękny, ale i nowatorski. Ale minęło trochę czasu i oto patrzcie: mamy Final Fantasy w niemal najzwyklejszym TPP i jakoś nikt nie narzeka. Ba – ludzie są zachwyceni! To kolejny przykład elastyczności konsolowego rynku i otwartości konsolowych graczy, o której Adrian Chmielarz wspomniał w wywiadzie udzielonym Neo Plus dwa miesiące temu!

RASY

Pięć głównych ras wypełnia świat Ivalice. Hume to rasa ludzka, stanowiąca niemal połowę populacji. Wielu z jej przedstawicieli zamiast wykorzystać wyższą inteligencję do pomagania innym, postanowiła zniewolić lub podporządkować sobie mniej rozwinięte rasy. Jedną z nich jest rasa Seeq, której przedstawiciele wywodzą się od świń, co widać nie tylko po ich fizjonomii. Zauważalnie głupsi (i znacznie grubsi) od ludzi osobnicy tej rasy cechują się również dużą siłą fizyczną. Niestety, ich wartości moralne przeważnie leżą w gruzach – stworzenia te gotowe są posunąć się do najbardziej okrutnych i podłych czynów. Rasa Viera znana jest jako ludzie lasu. Królicze uszy, pazury, smukła sylwetka, doskonały wzrok i słuch – to ich znaki rozpoznawcze. Bangaa to stworzenia, które ewoluowały od gadów do bardziej inteligentnych form. Dzięki niższej temperaturze ciała mogą żyć nawet dwa razy dłużej niż ludzie. Ciało pokryte łuskami, długie uszy, gadzie oczy – nie sposób pomylić ich z jaszczurką, a określenie „lizard men" jest dla nich wielką obrazą. Moogle to białe, futrzaste „niewiadomoco" z nietoperzowymi skrzydełkami i czerwonym pomponem na czubku głowy. Co ciekawsze, ich inteligencja jest na poziomie ludzkiej, a wielu przedstawicieli tej rasy zostaje nie tylko inżynierami, ale również wojownikami, co przy wzroście rzędu jednego metra może lekko zaskakiwać.



IVALICE

Świat Ivalice jest tym samym, jaki gracze mogli ostatnio poznać w Final Fantasy Tactics Advance. Z oczywistych przyczyn tym razem jednak jest on nieporównywalnie bardziej rozbudowany, a także odpowiednio zmodyfikowany, by lepiej odpowiadać zarysom historii Final Fantasy XII i symulować żyjące własnym życiem online'owe uniwersum. Nie ma ogólnej mapy imitującej glob, jak w FFVII – wszystkie lokacje są ze sobą połączone tak, by można się było między nimi przemieszczać bez wychodzenia do jakiejś mapy „ogólnej". Statki powietrzne pozwalają za to (jak w FFX) przenosić się błyskawicznie w miejsce wybrane z posiadanej listy współrzędnych. Na mapach są zaznaczone nie tylko sklepy i inne przybytki, ale również poruszające się potwory i neutralne postacie (na radarze), czy miejsca, w które w danej chwili należy się udać. Te ostatnie można zobaczyć na szczegółowej mapie danej lokacji. Mapy z kolei można kupować, znajdywać, dostawać... I wierzcie mi, że ciężko się bez nich czasami obejść.

ACTIVE DIMENSION BATTLE

Lub ADB, jak Square nazywa nowy system, pozwalający toczyć pojedynki w zupełnie inny sposób niż w poprzednich częściach sagi. Potyczki nie są generowane losowo, a przeciwników przez cały czas widać jak na dłoni, z paskami energii nad ich głowami. Kolor paska informuje nas również o poziomie agresji potencjalnego oponenta. W walkę może być zaangażowana naprawdę duża liczba osobników, również atakujących siebie nawzajem, nie tylko drużynę. Widoczne na ekranie linie w kolorze czerwonym i niebieskim pokazują kto atakuje kogo i pomagają zorientować się w sytuacji. Poza tym w miarę swojsko: znajome menusy, polecenia i komendy.

GAMBIT SYSTEM

Całkowicie nowy system pozwalający tworzyć schematy, według których członkowie drużyny będą postępować na polu walki. Daje on niesłychane wprost możliwości konfiguracyjne, których jedynie wierzchołek zdołałem dotychczas sprawdzić. Mówiąc jak najbardziej oględnie, polega on na zaprogramowaniu działań postaci według schematu akcja-reakcja i prawda-fałsz oraz systemu priorytetów. Możemy więc ustawić Gambit system tak, aby bohater automatycznie leczył postaci, których energia spadła poniżej 50 procent, ale tylko jeśli żadna z pozostałych nie została znokautowana (wtedy ma zainicjować użycie Phoenix Down dla jej wskrzeszenia).

Źle ustawiony Gambit może być przyczyną druzgocącej porażki, toteż trzeba dokładnie analizować wszystkie ustawienia. Odpowiednie „warunki" i polecenia do tworzenia nowych schematów zachowań można znaleźć lub po prostu kupić w sklepie. Oczywiście Gambit można w dowolnej chwili wyłączyć i przejąć pełną kontrolę nad każdą z postaci na dowolnie długi czas.

■ Podobnie jak w Final Fantasy VI, Summony nazywane są tu Esperami. To kolejna po GF-ach (FFVIII), Eidolonach (FFIX) i Aeonach (FFX) nazwa dla tych potężnych stworzeń walczących do upadłego w naszym imieniu. Tradycyjnie już, niektóre z Esperów w FFXII są potężniejsze niż ostatni boss, który oczywiście nie jest najsilniejszym gagatkiem oczekującym gracza w tej grze. Aby Esper stanął po naszej stronie, najpierw należy go odnaleźć i pokonać. Niezbędne będzie też odblokowanie go na tablicy z Licencjami.

"IDŹ I KUP...?"

Wróćmy jednak do poruszonego wcześniej tematu. Czy mariaż Final Fantasy XI z Vagrant Story i rdzennie „finalowymi" elementami wyszedł grze na dobre? Ciężko odpowiedzieć na to pytanie jednoznacznie. Udzielenie obiektywnej odpowiedzi jest chyba niestety całkiem niemożliwe. I to z prostej przyczyny – jedni wprost zachłysną się ogromem stojących przed nimi możliwości, większą swobodą, szerszymi horyzontami, złudzeniem nieliniowości. Inni być może z pewną dozą smutku przyjmą odejście od legendarnego już systemu walki i wkroczenie na terytorium, gdzie (w najgorszym przypadku) walka jest w stanie przyćmić fabułę. Osobiście jestem bardzo zadowolony z ewolucji serii, gdyż zmiany z pewnością są potrzebne, tym bardziej, jeśli stanowią odpowiedź na potrzeby graczy. Te wszystkie nowe patenty, które sprawiają, że każdy kolejny Final jest zupełnie inną, choć zawsze tak swojską grą, to niewątpliwie dzieło geniuszu. Przeciwnicy widoczni na mapie, emotikonki nad głowami postaci, piękna grafika, pełny trójwymiar – nie można narzekać. Myślę, że największą rolę przy decyzji o zakupie Final Fantasy XII zagra fabuła. Ciężko jednak orzec, komu spodoba się w jakim stopniu i po raz kolejny wielu z Was będzie musiało zawierzyć słowom recenzenta. Mam nadzieję, że kiedy już ukończę wersję anglojęzyczną, będę mógł z czystym sumieniem powtórzyć po trzykroć magiczną mantrę, która pchnęła mnie do zakupu najlepszej gry wszech czasów, FFVII: „Idź i kup Final Fantasy XII... Idź i kup FFXII... Idź i kup FFXII..."

Oskar ■ ■

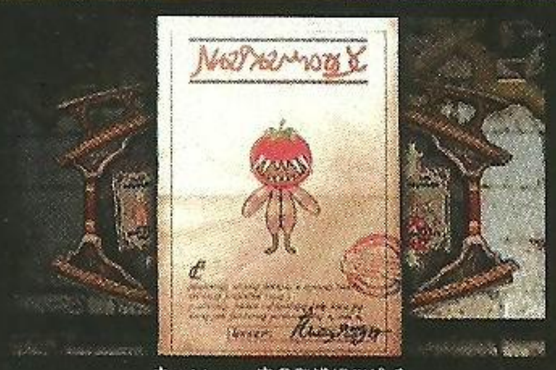
PS: Pojawiły się plotki, jakoby FFXII miało ukazać się w Europie już 3 października 2006 roku! Oby to była prawda, oby!

■ Magia jest podzielona na pięć rodzajów: Black, White, Green, Time oraz Dark. Tak jak w wielu poprzednich częściach, podział ten można odczytać po prostu jako ofensywną, defensywną, wspomagającą (manipulacje statusami postaci i wrogów), służącą do wpływania na czas oraz dodatkową, pozwalającą wykonywać różne ciemne sztuczki na korzyść drużyny lub niekorzyść przeciwnika.

LICENCJE

System zdobywania Licencji to zupełnie nowy sposób pozyskiwania umiejętności w Final Fantasy XII. Na dużej planszy z wieloma kwadratowymi polami rozsiane są Licencje, które możemy uaktywniać korzystając z aktualnie posiadanej liczby tzw. Licence Points zdobywanych podczas rozwoju postaci. Po najechaniu kursorem na dane pole można zobaczyć jaką umiejętność uaktywnia, a także poznać jej „cenę" w LP. Rzecz jasna, z początku prawie wszystkie pola są zakryte i sprawdzić można jedynie sąsiednie od już uaktywnionych. Tą drogą odblokowuje się możliwość użycia danego ekwipunku, czaru czy też techniki walki. Wyjątkiem są Summony (Espery) oraz Limit Breaki (Mist Knacks) – kiedy jedna z postaci uzyska już licencję na któreś z nich, pozostałe będą tej możliwości pozbawione.

POLOWANIE, KLAN I RANKING



Zabawa w łowcę nagród jest chyba najważniejszym dodatkiem do głównej części Final Fantasy XII. Poprzez przeglądanie ogłoszeń w barach bądź przyjmowanie bezpośrednich zleceń, a następnie zatwierdzenie ich przez klienta, można rozpocząć polowania na najbardziej poszukiwane potwory świata Ivalice. Symbolizują je większe niż zwykłe czerwone kółka na minimapie. Niektóre uciekają, niektóre wręcz przeciwnie – potrafią spuścić drużynie takie baty, że gracz będzie w ciężkim szoku. Do tego zdarza się, że mają popleczników, więc walka z całym tłumem przeciwników nie będzie należeć do rzadkości. Za dobrze wykonaną robotę otrzymuje się od klienta nagrodę, zaś pozycja w klanowym rankingu łowców skacze w górę, co również owocuje wymiernymi profitami. To właśnie klanowe sklepy pozwolą po pewnym czasie zakupić w nich towar, który normalnie nigdzie indziej nie byłby dostępny.

recenzje

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

MACHINY PROPAGANDY

Fabuła (a w zasadzie zarys fabularny) opowiadana jest przed misjami za pomocą filmików stylizowanych na transmisje w wiadomościach. Ponieważ raz będziemy kierować oddziałami chińskimi, a raz siłami NATO, spojrzymy na wydarzenia z różnych punktów widzenia. Bardzo fajnie prezentuje się w wiadomościach różna interpretacja faktów w zależności od aktualnie kierowanej przez nas strony. Chińscy żołnierze słyszą, że muszą odbić z rąk amerykańskich sił platformę wiertniczą, którą imperialiści chcą zagarnąć dla siebie, podczas gdy amerykanie otrzymują rozkaz obrony jedynej platformy w Kazachstanie w imię pomocy dla republiki, która nie jest w stanie sama przeciwstawić się najeźdźcy. Amerykanie zatapiają wyładowany bronią frachtowiec, podczas gdy Chińczycy chcą brać odwet za zatopienie statku wypełnionego pomocą humanitarną dla Kazachstanu. Dezinformacja i propaganda wypaczające fakty w wiadomościach to fajny patent.

■ Battlefield zdecydowanie więcej oferuje osobom z dostępem do sieci – kampania dla pojedynczego gracza zbudowana została na bazie multiplayerowej gry.

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

KWIECIEŃ TO MIESIĄC, W KTÓRYM OBCHODZIMY DZIEŃ ZIEMI

Xbox 360

- Wydawca: Electronic Arts
- Producent: DICE
- Liczba graczy: 1 (24)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Siły NATO.
ZŁE: Wojska Chińskiej Republiki Ludowej.
BRZYDKIE: Kazachskie pustkowia.

GULASH: Na pecetach Battlefield to skomplikowana i rozbudowana gra sieciowa z milionami fanów rozrzuconych po całym świecie, co wieczór walczących o dominację nad światem. Konsolowy Battlefield to uproszczona, ale niezwykle dynamiczna, a także bardzo przyjemna w odbiorze gra. Łatwo w nią wskoczyć i postrzelać kilka minut na serwerze, można też wejść nieco głębiej w temat i założyć klan. A ta wersja? Po prostu ładniejsza od kuzynek z PS2 i Xboxa.

Najwyraźniej obchodzą go także developerzy, ponieważ postanowili ubarwić mój recenzencki żywot pokazami na temat recyklingu. Równo pół roku dzieli nas od recenzji Far Cry Instincts i **Battlefield 2: Modern Combat**, a ja już mam przyjemność pograć i w Far Cry Instincts Evolution (recenzja gdzieś obok) i w nową edycję Battlefielda.

→I JAK TO NA WOJENCE ŁADNIE...

Battlefield 2: Modern Combat to bezpośredni port z poprzedniej generacji konsol, usprawniony w kilku kluczowych aspektach, ale w gruncie rzeczy bardzo zbliżony do swojego starszego rodzeństwa. Dla niezaznajomionych z oryginałem – wprowadzenie. W Kazachstanie wybucha zbrojny konflikt, w którym ścierają się ze sobą interesy NATO i wojsk ChRL. Podczas kampanii wcielimy się w żołnierzy obu stron konfliktu, a akcję obserwować będziemy ich oczami. W misjach biorą udział dziesiątki wojaków, podzielonych na klasy – mamy tu zwykłych piechurów, snajperów, inżynierów, komandosów, itd. Różnią się oni uzbrojeniem i wyposażeniem. Pomiędzy żołnierzami na polu bitwy możemy dowolnie przełączać się wciskając X, co jest wprost nieocenione. Do walki, oprócz przeróżnych broni, możemy wykorzystać także rozmaite pojazdy – zarówno naziemne (jeepy, czołgi) jak też śmigłowce czy łodzie.

Najbardziej rzucającą się w oczy zmianą, jest dopasiona grafika. Tekstury są dużo ostrzejsze i dokładniejsze, a wszystkie obiekty zostały szczodrzej obsypane trójkątami (widać to zwłaszcza w przypadku postaci, modeli pojazdów i budynków). Eksplozje i efekty świetlne wyglądają efektownie; wszystko delikatnie rozblurowano, a paleta kolorów jest przyjemna dla oka. Animacja trzyma stałą liczbę klatek i żadnej czkawki podczas zabawy nie zaobserwowałem. Wyłania się z tego obraz gry ładnej, ale... No właśnie – to tylko konwersja z konsol poprzedniej generacji, i to widać. Porównując to z jakimś stricte next-genowym FPPem, jak choćby PDZ, wypada już marniej – nie uświadczymy tu takiej ilości efektów i skomplikowanych instalacji. Z drugiej strony ciężko oczekiwać, żeby gra, w której liczą się przede wszystkim olbrzymie mapy i płynna rozgrywka wieloosobowa, powalała wykonaniem leveli, nie można więc ich umiarkowanego skomplikowania brać za wadę.

Autorzy poprawili także zabawę w sieci. Wygodne menu pozwoli nam szybko dołączyć się do ulubionego rodzaju gry, założyć własną, założyć klan i zrobić jeszcze kilka innych przydatnych rzeczy. Na serwerach wszystko przebiegało płynnie, niestety trudno trafić na grę z naprawdę wielką ilością grających i bardzo często biegałem po okolicy sam, a power tej gry leży wszak w wieloosobowych potyczkach. Szkoda, że twórcy dali nam do zabawy tylko dwa rodzaje rozgrywek – CTF i Conquest.

Jednym z dodatków, które autorzy wprowadzili w konwersji, są questy pierwszej konsoli MMORPG, czyli achievementy. Ci z Was, którzy są szczególnie łasi na punkciki gamerscore będą mogli wykazać się zarówno w kampanii, jak i rozgrywkach online, gdyż większość osiągnięć zdobyć należy dwukrotnie – zarówno w trybie dla pojedynczego gracza jak i multiplayerze. Gra punktuje wymiatanie konkretnymi klasami żołnierzy, naprawianie pojazdów, leczenie kompanów. W multi trzeba zarówno brać udział w rozgrywkach, jak i je wygrywać.

→I... KIEDY UŁAN Z KONIA SPADNIE

Kampania dla pojedynczego gracza składa się z szeregu misji, w których to, wcielając się raz w jedną, a raz w drugą stronę konfliktu, rozwiązujemy napiętą sytuację w Kazachstanie. Po skończonej misji konsola oceni nasze dokonania pod kątem takich rzeczy jak celność, czas, wykorzystanie uzbrojenia, etc. Jednak czuć, że cały tryb dla samotników został zbudowany na bazie silnika stworzonego z myślą o sieciowym multiplayerze – prostota zadań, wybitna arcade'owość i oszczędna fabuła nie wciągną raczej nikogo na więcej niż kilka wieczorów.

Online to prawdziwe mięsko tej pozycji i osoby, które nie mają zamiaru bawić się w sieci wiele stracą. Możecie spróbować, zwłaszcza, jeśli z innych strzelanin już wszystko wydusiliście. Jeśli nie...

Blizzard Beast ■■

OCENA 7.8/10
DOBRA KONWERSJA DOBREJ GRY

N+ CREW W MAJU

BANAN
Banan bardzo ostatnio polubił wojskowe klimaty, ale tak to najwyraźniej bywa w pewnym wieku, jeżeli sprytnymi mykami uniknęło się służby wojskowej i nie miało się szansy zasuwać w spleśniałym mundurze po poligonie.

BLIZZARD BEAST
Drugi miłośnik wojenki przetestował wszystkie militarne strzelanki, jakie ukazały się w tym miesiącu – SOCOMa 3, GRAWa na PS2 (yuk!), Battlefield 2: Modern Combat, oj, postrzelał sobie chłopak, postrzelał.

OSCAR
Cudny miesiąc dla fana gier Square-Enix, nie dość, że Oskar miał okazję długo i namiętnie testować Final Fantasy XII w wersji japońskiej, to na dokładkę wreszcie ukazało się przecudne Kingdom Hearts II. Zazdrość bierze.

MATT
Matt nas opuścił i przeniósł się... Nie, nie w zaświaty, ale do innego miasta, a konkretnie tego, które niegdyś zwane było Wolnym Miastem. Na szczęście nie jest to Abu Dabi i Matt nadal będzie dla Was pisał.

MARCELLUS
Oblivion to gra równie ogromna, co zabugowana, co staje się niepisanym (i niechcianym) standardem na Xboksie 360. Co nie przeszkodziło Marcelowi stać pod pewnym domem w jednym z miast przez dwa dni... Czasu gry na szczęście.

MIELU
Człowiek uczy się każdego dnia – Mielu na przykład dowiedział się ostatnio, że ścian się sprayem nie bombarduje, tylko bombi... A poza tym opis do Tomb Raidera zajął mu tyle czasu, że mógł zająć się wyłącznie, a jakże – crapami!

KAXI
Tragedia! Kaxi zdradził GameCube'a i przesiadł się na PS2... No, ale co się chłopakowi dziwić, gier na GCN jak na lekarstwo, a PS2 wręcz tonie w dobrych tytułach. No, może nowy Rampage niekoniecznie się do nich łapie, hehe.

GULASH
Ostatnio toczy niezwykle zajadłe PESowe boje z Qoorą, wynik nieważny – ważne, że boki można zrywać, gdy słucha się jak wyrafinowanymi epitetami się obrzucają. Wynika z nich, że obaj nie umieją grać i są mistrzami... Paradoks?

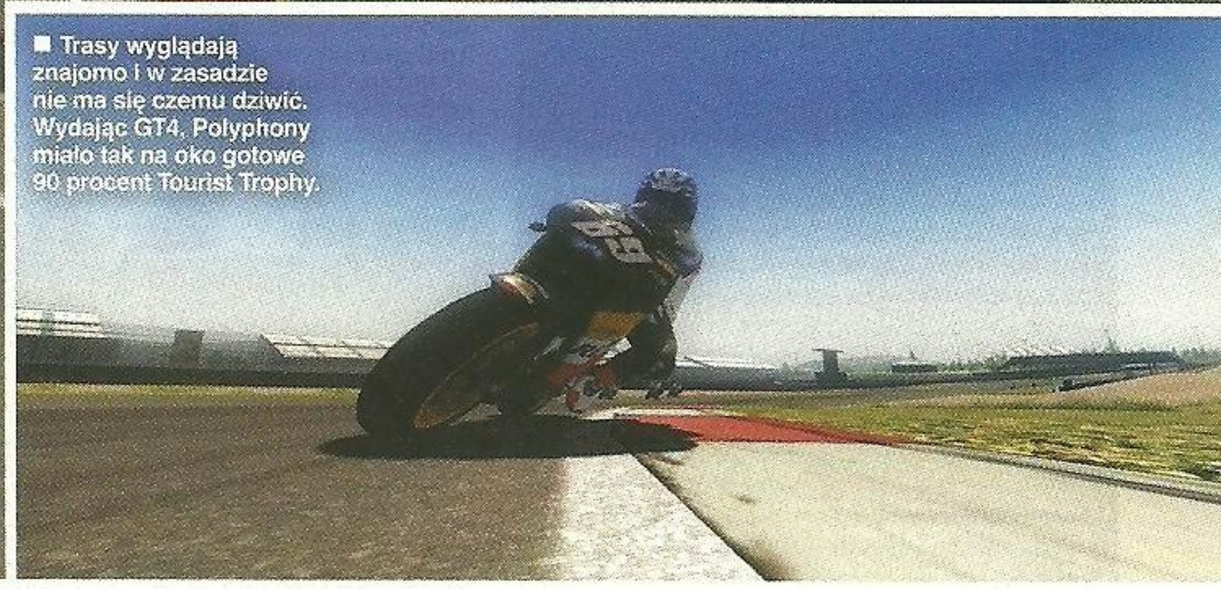
QOORA
Odczuwa niebywały pociąg do pewnej hożej niewiasty, co to Lara jej na imię. Nie chcemy być złośliwi, ale wydaje nam się, że za wielkich szans na rozładowanie seksualnego napięcia w tym wypadku nie ma.

A TAKŻE: FLIK i GANON

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak – Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.


■ Trasy wyglądają znajomo i w zasadzie nie ma się czemu dziwić. Wydając GT4, Polyphony miało tak na oko gotowe 90 procent Tourist Trophy.

TOURIST TROPHY

DWA KÓŁKA ZAMIAST CZTERECH I JEDZIEMY DALEJ

PlayStation 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Polyphony
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□

DOBRE: Piękna oprawa video, ponad setka idealnie odwzorowanych motocykli.
ZŁE: Menu, oprawa, testy na licencje, GT4 na dwóch kółkach?
BRZYDKIE: Nigdy nie zostanę fanem oprawy muzycznej Polyphony...

MARCELLUS: Tourist Trophy to dobra gra i spory garnuszek miodu dla fanów jednośladów, ale też jest to moim zdaniem potencjał nie do końca wykorzystany. Przede wszystkim ze względu na trasy przeniesione żywcem z GT – przydałoby się nieco więcej torów miejskich oraz przynajmniej jedna trasa stricte motocyklowa, która byłaby dla tej gry tym, czym Nurburgring dla GT4 – ostatecznym testem naszego skilla. Mówię tu oczywiście o słynnej wyspie Man. Poza tym – nie mam pytań.

Grabarz zacząłby ciekawostką... Załóżmy, że od kilku miesięcy oglądacie ulubiony serial – poznajecie jego bohaterów, zżywacie się z nimi i ciągle chcecie więcej. Pewnego dnia reżyser brutalnie ingeruje w obsadę i od tego momentu Wasz ulubiony „Ridż" z Mody na Sukces... nadal jest ulubionym Ridgem, ale granym przez innego aktora. Czujecie dziwny niesmak, prawda? Serial ten sam, akcja ta sama, nawet wątki te same, ale uczucie, że ktoś tu próbuje kogoś na siłę naśladować – pozostaje. Do czego zmierzam?

Spróbujcie moi mili po dziesięciu latach z serią Gran Turismo zagrać w **Tourist Trophy** na PlayStation 2. Trasy żywcem zabrane z GT, muzyka chirurgicznie wycięta z GT, menu wygląda bardziej niż znajomo, fizyka i silnik graficzny są praktycznie nie do pomylenia, tylko wszystkie te śliczne i błyszczące samochody ktoś wymienił na równie śliczne i błyszczące motory. Na tym kończą się różnice pomiędzy nową ścigałką od Polyphony Digital, a potężną i doświadczoną serią wyścigów samochodowych tej samej firmy. Kto wie – jeśli fani motoryzacji rzucą się na tę grę niczym wyposzczeni mnisi na obóz długonogich niuniek, być może **Tourist Trophy** da początek nowej linii wyścigów od Polyphony. Ale o tym w felietonie za rok.

→I QOORASH

Tourist Trophy nie wywoła na Waszych ustach piany tak gęstej, jak Gran Turismo – powiedziałby Gulash. Wszystko, co tym razem proponuje Polyphony, zwyczajnie już widzieliście, więc ciężko po raz setny zachwycać się tym megawydajnym silnikiem graficznym z Gran Turismo 4, przejazdem przez najładniejszy cyfrowy Nowy Jork w grach video, czy też śpiewać po raz „enty" pochwalne peany pod adresem Citta di Aria. Znakomita większość z Was zna te trasy, bo zakładam, że i Gran Turismo 4 było dla Was mocnym powodem do nieprzespania kilku, kilkunastu nocek pod rząd. Spójrzmy jednak na **Tourist Trophy** trochę inaczej, niż kalkę GT – oto gra, która zgodnie z szumnymi zapowiedziami autorów, postara się zdziałać w temacie jednośladów tyle, ile Gran Turismo zrobiło dla cyfrowych samochodów. Pomijając już identyczne menusy, muzykę, trasy, czy grafikę – oto dostajecie do rąk wyścig, który pracuje na najlepszym i najbardziej wydajnym silniku graficznym obecnej generacji konsol. Nie rok, a dziesięć lat dłubało przy nim Polyphony, aby teraz gracze cieszyli się optymalną płynnością animacji, ostrą jak żyleta grafiką i ultrarealistyczną fizyką przejazdów. Zapomnijcie jednak o wszystkich akrobacjach, sztuczkach i drobnych „mykach", których nauczyliście się jeżdżąc w GT.

Turystyczne Trofeum jest trudne, bardzo trudne i w każdym aspekcie jazdy po prostu inne. W GT4 beztrosko rozpędzaliście się do 250 km/h, a jeśli zakręt okazywał się zbyt ciasny, ścinaliście go bokiem (blokując tylne koła) lub grzmociliście bez żadnych konsekwencji w barierkę. W **Tourist Trophy** przy tej prędkości wystarczy chwila nieuwagi, lekkie omsknięcie kciuka na lewej gałce odpowiedzialnej za sterowanie, a nic już nie będzie w stanie wyprowadzić motoru na prostą. Nie ma tu miejsca na błędy (których gra nie wybacza w ogóle i ścina za nie łeb przy samej ziemi), nie ma również miejsca na powerslide'y, czy niepewne decyzje. W TT poznawać będziecie od podstaw i jeszcze raz na nowo uczyć się zachowań kierowcy na szosie. Umówmy się, że blokowanie kół, czy wariackie ścinanie zakrętów to dwie pierwsze pozycje na liście zachowań, o których chcecie zapomnieć przesiadając się z GT4. Motocykl to nie ciężka, stalowa fura, a w niezdarnych i niedoświadczonych łapach Wasz panopek co chwila wypadał będzie z siodła.

Qoora z pewnością dodałby, że **Tourist Trophy** to gra, którą ciężko ugryźć bez odpowiedniego „skilla" i „manuala". Spędzicie, moi drodzy, długie godziny, a potem całe dnie, by zaliczyć wszystkie wymagane licencje na złoto. Musicie bowiem wiedzieć, że testy same w sobie nie są trudne do obejścia, a znakomitą większość z nich łykniecie już przy pierwszym podejściu. Najwięcej problemu sprawi Wam własna ambicja, a więc moment, w którym dojdziecie do wniosku, że pora już wycisnąć z licencji złoto. Nie ręczę wówczas ani za stan Waszych joypadów, ani zębów, które po setnej (i nieudanej) próbie ścięcia zakrętu w nich zatopicie, hehe.

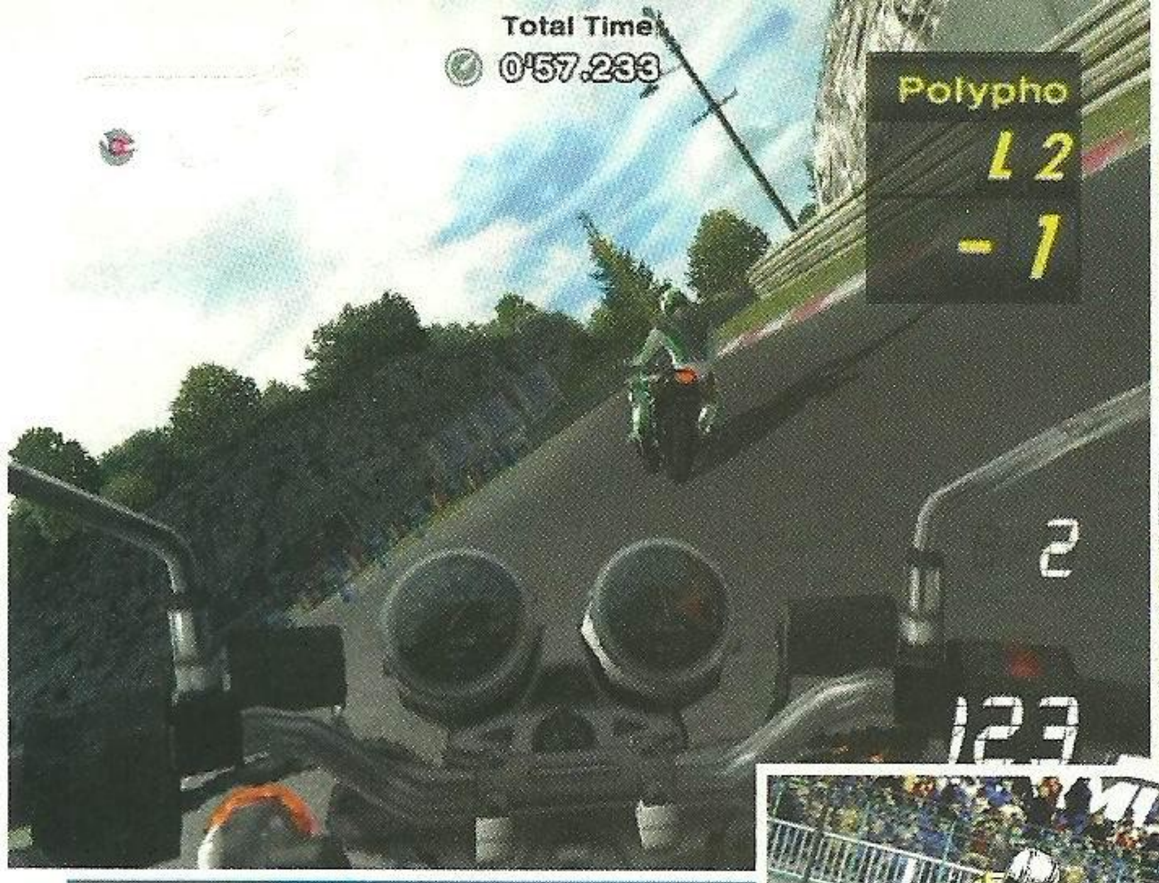
→I BANANBEAST

W całym tym zachwycie nowymi i starymi elementami **Tourist Trophy** (cóż za ironia... nowa gra i stare elementy), brakuje chłodnego spojrzenia Blizzard „Bestii". Świat TT otwiera przed graczem ponad trzydzieści pięć tras do wyjeżdżenia, wymaga czterech licencji do zaliczenia, a także oddaje mu pełną kontrolę nad ponad setką (a dokładnie 120) motocykli od ponad dwunastu producentów. Lista obejmuje takie sławy jak, między innymi,

■ W przeciwieństwie do GT4, testy są łatwe, bardzo przyjemne i służą raczej zapoznaniu z mechanizmami zabawy, niż wyciskaniu potu.

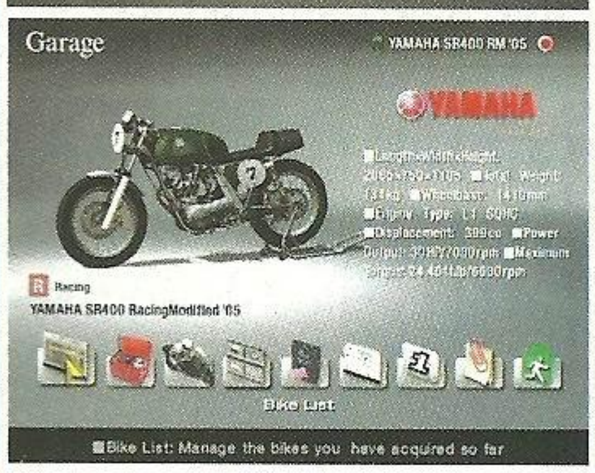
PHOTO MODE

Tryb Photo przyjechał do Tourist Trophy prosto z Gran Turismo 4. Podobnie jak w tamtej grze, konsola nagrywa przebieg całego wyścigu, a następnie pozwala nam robić zdjęcia pod dowolnym kątem i nakładać rozmaite filtry. Zdjęcia prezentują się znacznie ładniej niż sama gra – konsola podbija ich rozdzielczość, wygładza krawędzie, dodaje szczegółów... Screeny można potem zgrywać na pendrive USB lub kartę pamięci, a następnie przenieść je do komputera, bądź drukować bezpośrednio ze specjalnej drukarki podłączonej do konsoli! Widzę ochotników?



TURYSTYCZNY SZMATEX

W świecie Tourist Trophy nie ma pieniędzy, creditsów, ani żadnej innej waluty, za którą można coś kupić. Nowe motocykle, kaski, rękawice, kombinezony i buty zdobywa się własnymi umiejętnościami. Zaliczcie komplet licencji, wygrajcie wyścig, ukończcie dowolnie wskazany Challenge, a gra momentalnie powiadomi Was, że garaż napełnił się nowymi motorami, a w sklepie czekają kolejne ciuchy dla kierowcy. Aha, wraz ze zmianą pojemności silnika przygotujcie się na zmianę przyzwyczajeń. Najszybsze maszyny potrzebują potwornie długiej drogi hamowania, a każdy zjazd na pobocze kończy się... nieszczęściem.



■ Kiedy motor wchodzi w zakręt, ludek automatycznie przechyla się w jego stronę, a gdy maszyna wychodzi na prostą – nasz akrobata wraca do pozycji pionowej.

Honda, BMW, Kawasaki, Motorrad, Yamaha czy Ducati – fani jednośladów z pewnością znajdą tu coś dla siebie.

Identycznie jak GT, **Tourist Trophy** pozwala bawić się na dwa sposoby. Jeśli lubicie wyzwania i zdobywanie coraz mocniejszych maszyn poprzez wielogodzinne męki – idealny okaże się tytułowy tryb **Tourist Trophy**. Jeśli natomiast czujecie, że nie dla Was użeranie się z testami na prawo jazdy, nie dla Was walka o każdą sekundę na trasie i mało obchodzi Was kolekcjonowanie jednośladów – zaatakujecie Arcade. Fakt, nie wszystko, co znalazło się w **Tourist Trophy** da się z trybu Arcade wycisnąć, ale można w nim przyjemnie pograć i przekonać się, jak Polyphony widzi świat jednośladów. Blizz zawsze marzył, aby dosiąść Hondy CBR1100xx, Yamahy 1980 RZ250, Ducati 999R i wszystkich tych śmiesznie oznaczonych modeli maszyn, a gra umożliwia mu to w bardzo realistyczny sposób.

Wnikliwość Blizza nakazałaby mu zwrócić w recenzji uwagę, że o ile tory w TT zostały żywcem przeniesione z serii GT, tak część z nich uległa lekkim modernizacjom. Spójrzcie tylko na Trial Mountain – tu wydłużony zakręt, tam zwężona jezdnia i z deka przebudowany odcinek drogi. Mały drobiazg, ale z pewnością ucieszy człowieka, który na pamięć zna dwudziestoczterogodzinne wyścigi Endurance z GT4. Kluczową rolę w **Tourist Trophy** odegra również motocyklista.

Bardzo szybko nauczycie się, że balansowanie jego ciałem i odpowiednie przechylanie motoru to klucz do sukcesu. Wciskając R2 sprawicie, że chłopek niemal położy się na motorze, dzięki czemu śmigał będzie jeszcze szybciej, ale pojawią się problemy ze zwrotnością. Aha, wraz z postępem w grze odblokowują się nowe modele kombinezonów, hełmów i rękawic dla panopka. Ale po co mi one, skoro tak niewiele różnią się między sobą, a i wpływ ich na samą jazdę jest znikomy...

Banan z pewnością rozwodziłby się nad fajnością noszenia obcisłego skórzanego kombinezonu i możliwością pozowania w nim do zdjęć. Dobrze przeczytaliście. Pozowania! W **Tourist Trophy**, podobnie jak w GT4 nie zabrakło trybu Photo Mode, w którym gracze spełniają

MOTOCYKL TO NIE CIĘŻKA, STALOWA FURA, A W NIEZDARNYCH ŁAPACH WASZ PANOPEK CO CHWILA WYPADAŁ BĘDZIE Z SIODŁA.

się jako pan fotograf. A przynajmniej młody człowiek z aparatem w ręku, który od zawsze pragnął robić zdjęcia facetom w kombinezonach i hełmach. Wbrew pozorom zabawa jest strasznie fajna, bo na zdjęcia nakładać można filtry, przebarwienia, przejaskrawienia, rozmycia i wszystko, o czym facet z pędzlem w ręku i lekko przekrzywionym berecie na głowie mógłby zamarzyć. Zdjęcia nagrywamy potem na kartę pamięci lub PenDrive USB, więc istnieje opcja przeniesienia ich do komputera i wysyłka do znajomych. Druga opcja zakłada, że przyrządzone w ten sposób zdjęcie można od razu wydrukować – wystarczy pod PlayStation 2 podpiąć odpowiednią drukarkę. Poza Photo Mode, Banan nie widziałby nic fajnego w wyścigu, który do złudzenia przypomina Gran Turismo. I ma te same trasy. I menusy. Prawda jest bowiem taka, że o ile Gran Turismo 4 było w stanie zainteresować nawet tych, którzy samochodów nie lubili, tak **Tourist Trophy** celuje w znacznie węższy rynek. Aby lubić TT, trzeba raczej pasjonować się motocyklami – bez tego, trudno będzie nie odłożyć pada po pierwszych dziesięciu kraksach. Na dokładkę – jakby powiedział Marcellus – najfajniej byłoby być jednym z „dawców organów", bo tylko oni dostrzegą w widoku zza owiewki motoru prawdziwą moc! Podłączcie konsolę pod solidne głośniki (najlepiej te droższe), a szum powietrza przy 300 kilometrach na godzinę wyprostuje Wam włosy w uszach!

A ja? Ja jestem **Tourist Trophy** zachwycony. Cudowny model jazdy, fizyka, płynność animacji – oto kres możliwości PlayStation 2. Zachwyt jednak dzielę przez dwa, bo... zbyt często odnosiłem wrażenie, że gra robiona (kopiowana!) była na szybko. Jeśli jednak marzycie o własnym jednośladzie i chcecie zagrać w jedną z najlepszych gier motocyklowych na PlayStation 2 – oto ona!

Matt ■■

OCENA 7.9/10

ŚWIETNA GRA, ALE... ZA BARDZO PODOBNA DO GT4

KONKURENCJA

MOTO GP4
Szesnaście unikalnych tras, licencjonowane motory i autentyczni kierowcy zaangażowani w projekt – tym właśnie jest MOTO GP4 firmowane przez Namco, dostępne tylko na PlayStation 2.

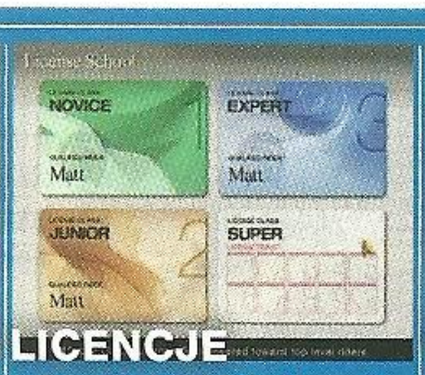
MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY 3
Najlepszy wyścig motocykli dostępny jest jedynie na Xboxa. Już Moto GP2 rządziło dynamiką, świetną oprawą i szybkością przejazdów, a trójka po prostu powala.

NOWE, STARE ELEMENTY

Powiedzmy sobie szczerze – gdyby nie było Gran Turismo, Polyphony nie miałoby na czym budować Tourist Trophy. Te same pomysły, menusy, testy, trasy, silnik graficzny, oprawa... wszystko z najwyższej półki, ale takiej, z której Polyphony kilkukrotnie zabierało już rozwiązania. Prześledźmy szkołę kopiowania w wykonaniu jednego z najlepszych developerów na rynku.

GARAŻ
■ Kolekcjonowanie nowych maszyn nadal sprawia mnóstwo radości, tym bardziej, że wygląd każdego motocykla i odgłosy silników to klasa sama dla siebie. Jednak poruszanie się po garażu i wybieranie wehikułu do zabawy wygląda podejrzanie znajomo.

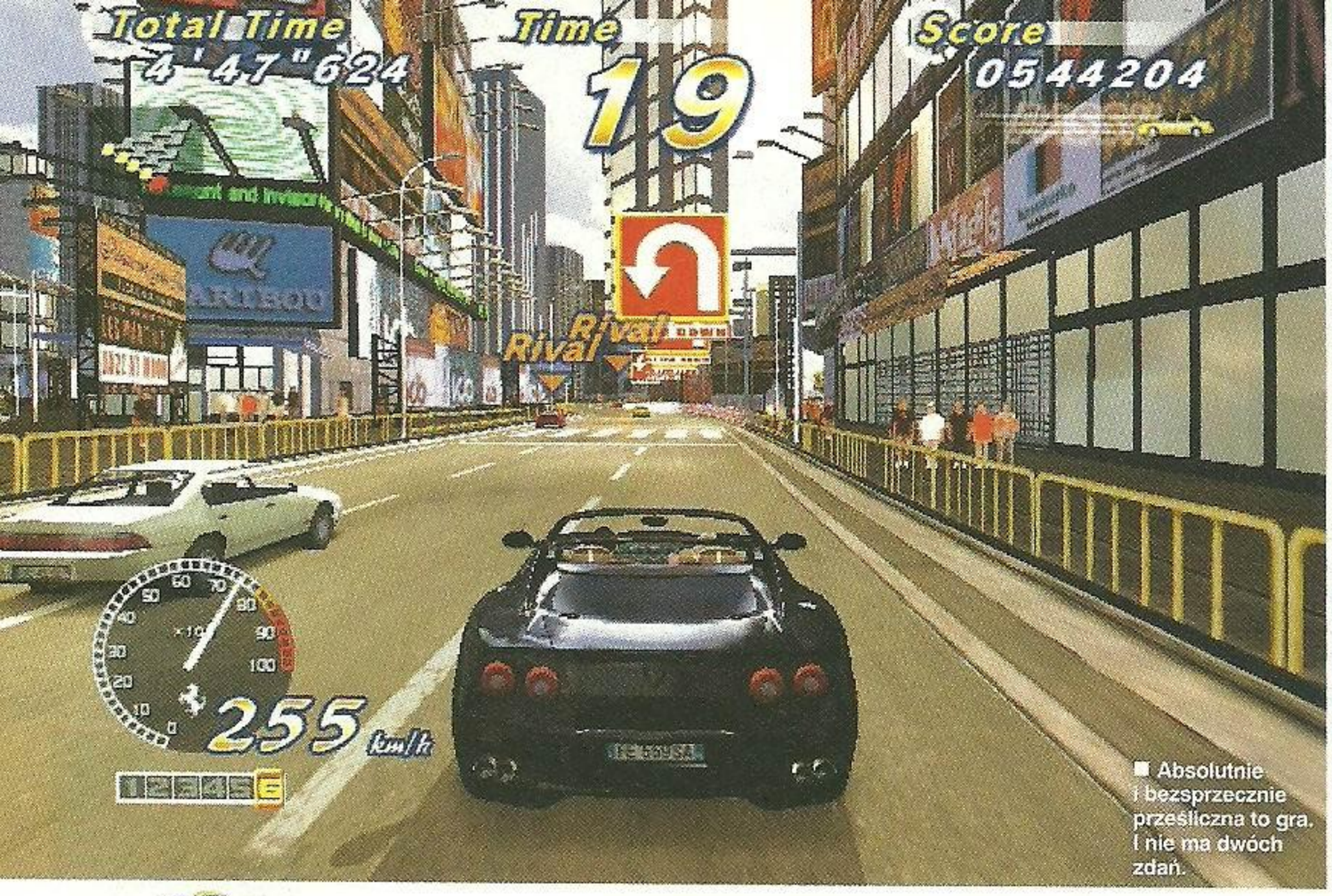
MENUSY
■ Oj, niestety – układ menu i sposób, w jaki przełączamy kolejne opcje to czysta, idealna wręcz kopia serii GT. Proste, pozamykane w ikonach opcje, lekka i strasznie słaba muzyczka przygrywająca gdzieś w oddali... wypisz wymaluj Gran Turismo!



LICENCJE
■ Zabawę w trybie „Tourist Trophy" zaczynamy od testów na prawo jazdy. Egzaminy podzielono na cztery kategorie, a im dalej, tym oczywiście trudniej i bardziej „niedorzecznie". Co ciekawe, testy na licencje nie są tak wymagające, jak w serii GT.

TRASY
■ Laguna Seca, Trial Mountain, New York City, Citta di Aria, Autumn Ring... i trzydzieści pozostałych tras żywcem przeniesiono z serii GT. W kilku miejscach wydłużono zakręty i zwężono przejazdy, ale od razu widać, co służyło za podstawę.

OPRAWA
■ Oprawa nie ma sobie równych – dziesięć lat dłubania przy Gran Turismo nie poszło na marne. Z drugiej strony, kiedy patrzy się na Tourist Trophy to naprawdę ciężko pozbyć się wrażenia, że jest to tylko add-on do GT4, a nie nowa, pełnoprawna gra...



■ Absolutnie i bezsprzecznie prześliczna to gra. I nie ma dwóch zdań.

PS2 | Xbox

- Wydawca: Sega
- Producent: Sumo Digital
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Fantastyczny model jazdy i poślizgów, scenerie, mnogość trybów zabawy i zawartość gry
ZŁE: Nie wolno odtwarzać kilku kawałków ze ścieżki dźwiękowej. Grozi to zawałem.
BRZYDKIE: Podczas mijania konwojów ciężarówek zdarzają się spowolnienia animacji.

MARCELLUS: Miłość Yu Suzukiego do supersamochodów z ogierem na masce najpierw zaowocowała OutRunem (to już dwadzieścia lat!), a następnie niesamowicie trudnym Ferrari F355 Challenge. Potem powstał OutRun 2 tylko na Xboxa, aż wreszcie teraz także posiadacze PS2 mogą przekonać się o niebywałej potędze na maksa zręcznościowego stylu jazdy wymagającego ciągłego dopieszczania ponętnej blondyny siedzącej po prawej stronie w mknącym po drogach czerwonym Ferrari. Oldschool arcade style rulzz!

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

Z DROGI FORZA, NA BOK GRAN TURISMO, OTO PRAWDZIWY KRÓL ZRĘCZNOŚCIOWYCH RACERÓW!

Mały fiat, albo osiemnastoletnie Audi. Obtłuczona karoseria, zdarty lakier, wybite szyby, smród oleju i rozlanej benzyny. A do tego jeszcze padający deszcz i ulice polskich miast z obdrapanymi, brudnymi domami... No po prostu obrzydliwość.

Czas oderwać się od szarej rzeczywistości – w **Outrun 2006: Coast 2 Coast** czeka piętnaście przepięknych modeli Ferrari, słońce, prześliczne miasteczka (Monaco? San Marino?) i ich okolice, blondyna na siedzeniu obok, a także najlepszy model zręcznościowych wyścigów, jaki do tej pory wymyślił człowiek.

→I SOMETHING LIKE PHENOMENON

Outrun to fenomen – jedna z tych gier, które rozpoczęły triumfalny pochód gier video przez salony, a potem konsole i komputery. Gra miała wiele kontynuacji i spin-offów, ale żadna nie dorównała oryginałowi. Aż w połowie 2004 roku wystrzelił znakomity Outrun 2, skonwertowany potem na Xboxa.

Outrun 2006: Coast 2 Coast to właściwie dwie gry w jednym opakowaniu. Pierwsza z nich to Outrun 2, dostępna wcześniej właśnie tylko na automatach i na Xboksie. Druga zaś, to Outrun 2 SP, dodatek, który przeznaczono wyłącznie do salonów gier – piętnaście nowych tras oraz lekka modyfikacja w silniku gry w postaci slipstreamu, czyli możliwości jazdy za innymi samochodami i korzystania ze zmniejszonego oporu powietrza. Zakontraktowana przez Segę ekipa Sumo Digital pomieszała to wszystko w jeden wielki tryb Coast 2 Coast, ale zostawiła przy tym także oryginalne wersje. Można więc dodatkowo sprawdzić bezpośrednie konwersje z maszyn arcade obu gier wraz z trybami Heart Attack i Time Attack.

Wróćmy jednak na chwilę do głównego dania, czyli trybu Coast 2 Coast. Oprócz

FACE RACE
Na stronie WWW http://www.outrun2006.com/faceracer/en/index.html każdy może wziąć udział w konkursie przygotowanym przez Segę z okazji wydania nowego Outruna. Zabawa polega na wyobrażeniu sobie własnej miny podczas jazdy Ferrari z prędkością blisko 300 km/h i zrobieniu sobie zdjęcia. Autor najzabawniejszej fotki (i miny) wygra automat z Outrunem 2, więc chyba warto się trochę postarać!

wyścigów (w Outrunie nie ma owali czy zamkniętych tras – śmiga się przez cały czas przed siebie, w przepięknym otoczeniu, a kolejne etapy doczytywane są w locie) są specjalne zadania, jak choćby pojedynek na drifty z rywalem, czy wspomniany już Heart Attack Mode, który jest także ciekawym dodatkiem. Oto na fotelu pasażera zasiada znudzona blondynka, która poszukuje rozrywki, a gracz ma jej ją dostarczyć. Panna co chwila żąda by stukać samochody, mijać konwój ciężarówek, slide'ować i tym podobne. Oczywiście nie wolno zapominać, by gnać opętańczo przed siebie, bo czas ucieka nieubłaganie.

→I COŚ PIĘKNEGO I NIETANIO

Outrun 2006 jest rewelacyjny w każdym aspekcie. Dociśnięcie pedału (no dobrze – przycisku) do oporu i rozpędzenie się w ślicznym bolidzie do dwustu pięćdziesięciu kilometrów na godzinę to sam miód na serce gracza. Daję sobie głowę uciąć, że każdy, kto weźmie joypad w łapy i zagra przez kilka minut w Coast 2 Coast zakocha się w tej grze szczerą, dziecinną miłością. Powiedzmy to sobie otwarcie – Sega absolutnie rządzi, jeśli chodzi o gry krótkie, szybkie, intensywne i tak jest też w tym przypadku. Poślizgi w tej grze nie mają sobie równych wśród zręcznościowych racerów, szybkość i płynność, z jaką to wszystko śmiga wywoła na ustach każdego fana zręcznościowej jazdeczki wielkiego banana.

Co ważne, Outrun 2006 jest świetnie wyważony – nawet osoba, która wcześniej nie grała zbyt dużo w wyścigi, po pół godziny będzie śmigać jak mistrz. A przynajmniej tak jej się będzie wydawać, bo do mistrzowskiego opanowania tej gry jeszcze długa, długa droga. Jedyne, czego tej grze brakuje, to multiplayer na podzielonym ekranie, choć nadrabia to możliwość zabawy nawet w sześć osób przez Internet, albo sieć lokalną.

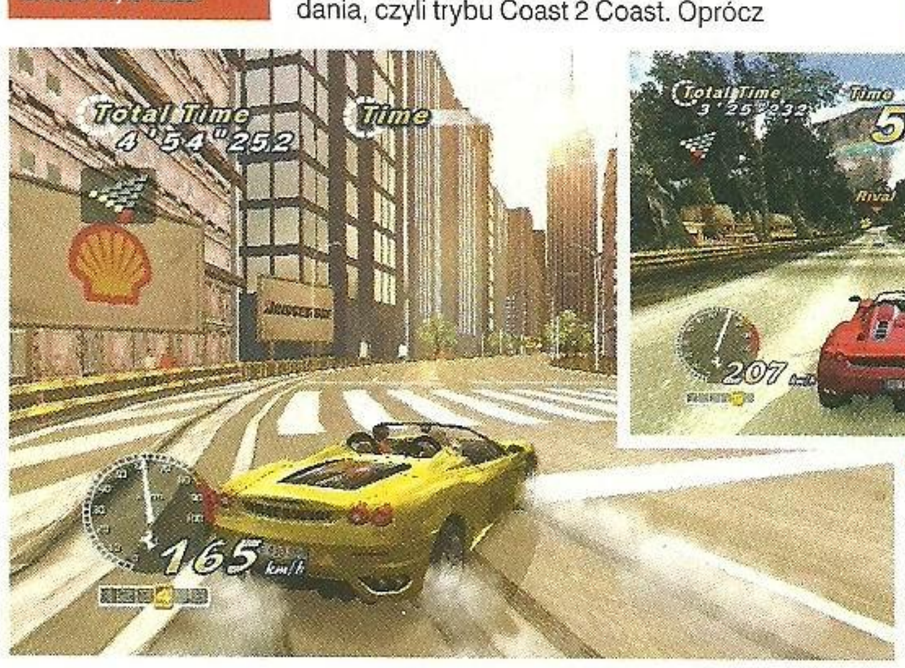
W miarę zaliczania kolejnych wyścigów... A nie, bo tutaj rozwiązano to inaczej – w miarę samego grania, dostajemy specjalne punkty zwane Outrun Miles. W sklepie można wymienić je na nowe samochody, odwrócone trasy, a także pomalować lakier na inny kolor lub dobrać się do oryginalnych kawałków ze starego automatu, które przynajmniej mnie okrutnie wzruszyły, bo doskonale je pamiętam.

→I DOCIŚNIJ PEDAŁ I ODJEDŹ

Konwersja, a raczej cały produkt, jest niezwykle dopieszczony. Która gra pozwala na ustawienie wrażliwości pada cyfrowego? Dawno też nie widziałem możliwości restartu bez doczytywania, zresztą tutaj wszystko doczytuje się w kilka sekund. A grafika? Jak na możliwości maszyn odchodzącej już generacji, a w szczególności PlayStation 2, wygląda po prostu cudownie. Fakt, niektóre trasy deko odstają od innych, ale spokojnie na to można przymknąć oko, bo gdy po krótkim wjeździe pod górę zaczyna się nagle stromy zjazd, widoki zapierają dech w piersiach. Piękna sprawa, a byłaby jeszcze piękniejsza, gdyby oprócz remiksów kilku kultowych kawałków, Sega wrzuciła coś lepszego niż jakieś mega-sterylne imitacje house z żeńskimi wokalami (gdy grałem w Outruna w redakcji i rozkręciłem naszego ampa, z pokoju Matta i Marcela dobiegał chóralny rechot), ale trudno. **Outrun 2006: Coast 2 Coast** to kapitalny zręcznościowy wyścig i kropka.

Gulash ■■

OCENA 9.0/10
FANTASTYCZNA JAZDA W STRONĘ SŁOŃCA



■ Jeździć nam przyjdzie w różnym otoczeniu – od nadmorskich miasteczek, przez pustynie, lasy, czy ośnieżone autostrady położone wysoko w górach. Pięknie!

RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION

KUMPLE GODZILLI NA WYCIECZCE DOOKOŁA ŚWIATA

PS2 | GCN

- Wydawca: Midway
- Producent: Pipeworks
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□

DOBRE: Prostota. Zabawne monstra. Możliwość zjedzenia policjanta.
ZŁE: Prostota. Nie obroniła się przez te kilkanaście lat.
BRZYDKIE: To ogólnie niskobudżetowa gra, więc nic tu nie jest specjalnie ładne czy dopieszczone.

GULASH: A ja nie do końca zagadzam się z Kaximasterem co do jakości tej gry. Owszem, jest prosta i faktycznie przez te dwadzieścia lat jej reguły praktycznie się nie zmieniły, ale w tym de facto leży jej siła. Ma klimat retro i śmierdzących petami starych barakowozów ochrzszczonych dumnie salonami gier, gdzie Rampage brylowało kiedyś wraz z innymi hitami Midway. Zgadzam się natomiast z tym, że ta gra nie jest warta wykładania na nią kasy – może i fajnie podemolować miasto z kumplem przez pół godziny, ale nic poza tym. Rampage powinno być dostępne na Xbox Live Arcade za przysłowiowego piątaka...

Panowie z Midway od lat osiemdziesiątych z uporem godnym lepszej sprawy odświeżają jeden ze swoich salonowych hitów – Rampage. Warto zaznaczyć, że wskrzeszają go z raczej mizernym skutkiem i kolejne tytuły zasilają pokaźne grono gier średnich. Nic dziwnego, skoro rozgrywka zasadniczo nie zmieniła się od czasów swego protoplasty, a i nie było na czym oka zawiesić, choć seria ma podobno swoich skrytych, zagorzałych fanów, którzy przemykają wieczorami opustoszałymi uliczkami kryjąc się w cieniu. Myślicie, że tym razem Midway wysiliło się ciut bardziej i wydźwignęło serię z dołka? O, naiwni...

→I SYNDROM KING KONGA

Reguły zabawy są proste jak konstrukcja legendarnego cepa. Na niewielką arenę rzucony jest zmutowany, wyrośnięty zwierzak, w którego wciela się nieszczęsny gracz. Wybór maszkar jest szeroki, a w czasie rozgrywki ciągle odkrywają się następne mutanty, w postaci napromieniowanych muflonów, lwów, reniferów i innych żyjątek. Różnią się one między sobą w niewielkim stopniu siłą bądź szybkością, ale wpływ na rozgrywkę ma to właściwie zerowy, gdyż każda dysponuje identycznym zestawem ciosów. Zadaniem takiego stworzenia jest zrównanie danego fragmentu miasta z ziemią, przy okazji nie dając się zabić wątlutkim oddziałom ludzi. W tym celu wspina się na budynki, skacze po nich, wybija okna, rzuca pojazdami i ogólnie dokonuje ogólnej dewastacji przy użyciu swojego skromnego garnituru ruchów. Może również łapać ludzi lub wyciągać ich z okien, by nieco przekąsić. Nie ukrywam, taka totalna destrukcja jest przez chwilę zabawna, ale sęk w tym, że w tej grze nie robi się nic innego, niezależnie który z czterech trybów rozgrywki wybierze gracz. Zmienia się tylko trochę design, zależnie od tego, czy akurat zaatakowano Londyn czy San Francisco. Można również „bawić się" w dwie osoby, ale nawet to nie wprowadza powiewu świeżości.

→I COFNIJ SIĘ W CZASIE

Patrząc na Rampage: Total Destruction, trudno uwierzyć, że żyjemy już w XXI wieku. Wprawdzie seria wkroczyła wreszcie w trzy wymiary, ale tylko pozornie, bo w praktyce są po prostu trzy plany: najbliżej gracza jest ulica, a na drugim i trzecim znajdują się budynki do rozwalenia. Sylwetki mutantów wyglądają jeszcze jako tako, a reszta to już całkowita prostota i jazda po najmniejszej linii oporu. Na dźwięk składają się wybuchy, wrzaski kobiet i brzęk tłuczonego szkła, a muzyka jest – tyle potrafię o niej powiedzieć.

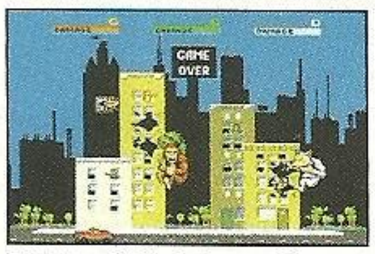
Dawno temu na GCN i Xboxa ukazała się gra pod tytułem Godzilla: Destroy All Monsters Melee. Przeciętniak był to klasyczny, ale tak teraz sobie myślę, że bije on Rampage na głowę. Tam przynajmniej mieliśmy spory kawałek miasta, rozgrywka we dwóch była całkiem zjadliwa, no i można było rzucać kominami. Więc jeśli musicie koniecznie zdemolować największe miasta świata, to odkurzcie tamtą pozycję, zamiast inwestować w produkt Midway.

Kaxi ■■

OCENA 3.9/10
NIE MA LITOŚCI DLA SŁABYCH GIER

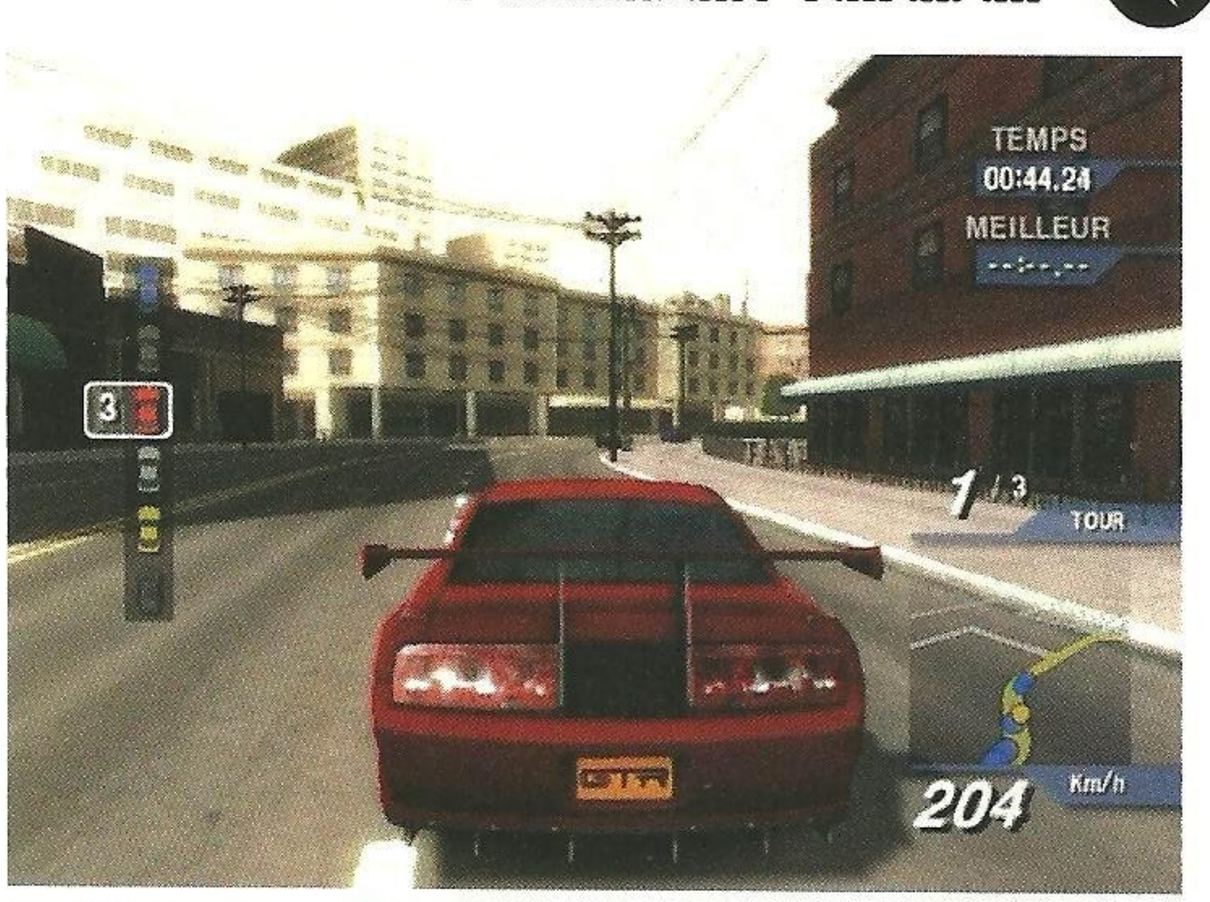
SZCZYPTA OLDSCHOOLU

Na płycie z grą znalazły się też dwie starsze odsłony serii, jednak skutek tego zabiegu jest chyba odwrotny, niż intencje Midway. Zamiast zachęcać do przedłużaniu kontaktu z produktem, retro-gierki pokazują doskonale, jak niewiele na przestrzeni dwudziestu lat zmieniło się w mechanice rozgrywki.



Rampage: Protoplasta omawianego tytułu. Brzydki, powolny i ubogi do bólu; traktujcie jako ciekawostkę.

Rampage World Tour: Tragiczna, grafika, animacja, prostota. Słowem – słabizna z 1997 roku.



FORD STREET RACING

„DLA CIEBIE CHCĘ BYĆ PIĘKNA..."

PS2 | Xbox

- Wydawca: Sega
- Producent: Sumo Digital
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Team Racing, niezła grafika.
ZŁE: Krótkie trasy, krótka zabawa.
BRZYDKIE: Brak antyaliasa kłuje w oczy.

QOORA: Chociaż sam wożę się autkiem konkurencyjnego producenta *(no pochwal się, pochwal, że wozisz się po mieście czarnym Golfem z przyciemnionymi szybami... – mac)*, muszę przyznać, że Fordami jeździ się całkiem przyjemnie... Przynajmniej w grze video. Szkoda tylko, że ładnie wykonane (jak na możliwości PS2) trasy są tak opustoszałe – oprócz rywali oraz naszej fury nie zanotujemy na nich żadnych oznak życia. Poza tym gra jest raczej krótka, ale jak na niskobudżetową zabawkę i tak wyróżnia się porządnym wykonaniem oraz kilkoma oryginalnymi patentami. Można zagrać.

Aprzynajmniej niebrzydka, hehe. Długo i, jak się okazało, niepotrzebnie broniłem się przed tą grą – Ford Street Racing naprawdę pozytywnie zaskakuje wykonaniem – modele samochodów są ładne, trasy całkiem eleganckie i, jak sam tytuł wskazuje, położone w mieście (konkretnie w Los Angeles). do płynności animacji też nie można się przyczepić – gra ani razu nie zwolniła. Oczywiście nie jest to wizualny poziom Gran Turismo 4, ale zapewniam Was, że twórcy gry nie mają się czego wstydzić. Ba, nad dzielem Polyphony mają nawet tę przewagę, że w ich grze samochody ulegają zniszczeniu, choć nie jest to argument, który brałbym pod uwagę przy wybieraniu pomiędzy obiema grami. Nie obeszło się jednak bez pewnych zgrzytów – zderzenia z przeszkodami są słabo oddane, choć już na przykład przepychanki na trasie wyglądają całkiem dobrze. Same zaś trasy są dość puste i sterylne, ale z drugiej strony patrząc – w GT4, czy w Project Gotham Racing 3 też nie tętnią specjalnie życiem. Tak więc – FSR jest po prostu solidnie wykonaną grą.

Model jazdy również nie rozczarowuje – każdy z osiemnastu dostępnych w grze fordów ma inną charakterystykę i kompletnie inaczej zachowuje się na trasie. Nowy Mustang GT-R trzyma się drogi perfekcyjnie i ma świetne zawieszenie – przejażdżka nim to sama przyjemność. Ale już na przykład Gran Torino z 1975 buja się na miękkim zawieszeniu wprost niemiłosiernie i zwykłe wyprostowanie toru jazdy po wyjściu z zakrętu może urosnąć do rangi niezłego problemu

→I SMELLS LIKE TEAM SPIRIT...

Czas na najfajniejsze, czyli na Team Racing. Otóż w tej grze gros zabawy polega na ściganiu zespołowym – w naszym teamie są dwa samochody, a my możemy podczas wyścigu dowolnie się pomiędzy nimi przełączać oraz wydawać partnerowi proste polecenia – blokuj przeciwników oraz slipstreamuj, czyli jedź w tunelu powietrznym za naszym samochodem (lub na odwrót – my jedziemy za kumplem z teamu)! Gdy my kierujemy jednym z samochodów, drugim zajmuje się SI i radzi sobie całkiem nieźle, szczególnie, gdy jedzie na pierwszym miejscu, a my będąc na drugim odpieramy ataki przeciwników. Zabawa w Team Racing jest naprawdę fajna i szkoda tylko, że gra całościowo nie jest zbyt wielka – tych dwanaście tras (plus ich odwrócone wersje) poznajemy dość szybko i potem nie mamy już żadnych problemów z wygrywaniem, a na dokładkę są one bardzo krótkie. Zawodów, w których można wziąć udział też nie ma zbyt wiele. Zdecydowanie chciałbym więcej i mam nadzieję, że ktoś ten patent skopiuje i kiedyś w jakimś topowym racerze również będzie można ścigać się zespołowo.

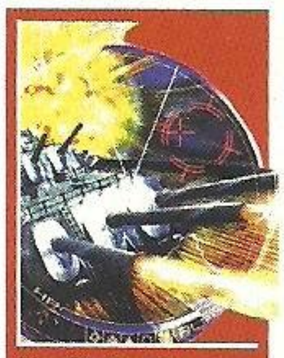
Marcellus ■■

OCENA 6.5/10
ZASKAKUJĄCO FAJNA, ZASKAKUJĄCO KRÓTKA

■ W FSR nie tylko Team Racing jest fajnym patentem – nawet taki szczegół jak mapa został odpowiednio dopieszczony. To nam się podoba.

WARSHIP GUNNER 2

ZABAWKA DLA WYBRANYCH



PlayStation 2

- Wydawca: KOEI
- Producent: Micro Cabin
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Tworzenie własnych statków, dużo misji, rozbudowane sterowanie.
ZŁE: Nudny tutorial i trudne sterowanie mogą odrzucić.
BRZYDKIE: Cała gra jest przepaskudna.

MARCELLUS: Lubie ogromne pancerniki z czasów drugiej wojny światowej – Yamato, Bismarck, Missouri, więc Warship Gunner 2 mnie kręci – mogę sobie takiego kolosa sam zbudować, uzbroić i wysłać do boju i szkoda tylko, że potem tak badziewnie wygląda.

Sięgając wstecz pamięcią nie kojarzę, żebym jako dzieciak lubił bawić się statkami w wannie. Może było to spowodowane przykrym faktem nieposiadania takowej, w każdym razie nigdy nie interesowały mnie bitwy morskie i dlatego niespecjalnie zachwyciła mnie wizja grania w **Warship Gunner 2**. Negatywne nastawienie pogłębiła konieczność zaznajomienia się z długim tutorialem, bez którego ciężko byłoby opanować skomplikowane sterowanie. Niełatwo przyzwyczaić się do faktu, że gałki analogowe służą tylko do obracania kamery i ruszania celownikiem, a okrętem kieruje się ustawiając silnik na jedną z trzech prędkości i skręcając w wybranym kierunku. Takie rozwiązanie pozwala jednak skupić się na szukaniu przeciwników i walce z nimi, a także umożliwia wykonywania trudnych manewrów i opracowania różnych taktyk niszczenia wrogich jednostek. Jednym słowem daje szansę wykonania kilku czynności naraz. Na przykład możliwe jest podpłynięcie w pobliże budynków wojskowych przeciwnika, ostrzelanie ich (korzystając z zoomu dla ułatwienia celowania), wysłanie kilku samolotów, by zbombardowały wskazany teren i jednym przyciskiem przejście w tak zwaną „całą naprzód" w celu ucieczki przed nadpływającymi statkami. Aż mi się wierzyć nie chciało, że do tej gry nie dołączano równie wielkiego kontrolera jak do Steel Battalion.

→I UKRYTE PIĘKNO

Tym, co jeszcze bardziej zniechęciło mnie do **Warship Gunner 2** była opcja tworzenia własnych statków praktycznie od zera. Tak jest, jedna z największych zalet gry kompletnie mnie odstraszyła, bo nie jestem typem osoby siedzącej godzinami nad doborem kolejnych elementów (dam sobie rękę uciąć, że jest ich tutaj swobodnie ponad tysiąc). Dla mnie przygotowano gotowe statki, ale na pewno znacznie łatwiej ukończyć grę tworząc okręt najbardziej odpowiadający własnym wymaganiom. Spokojnie da się obłożyć pokład ciężkimi działami, ale wpłynie to na osiągane prędkości – to tylko jeden przykład i to najprostszy, ale możecie mi wierzyć, że przy takiej ilości elementów w tworzeniu niepokonanego statku przeszkodzi Wam co najwyżej niedostatecznie rozwinięta wyobraźnia. Co ciekawe, niektóre części dostępne stają się dopiero po tym, jak zostaną zaprojektowane przez inżynierów – więcej na ten temat przeczytacie w ramce.

Warship Gunner 2 nie zachwyca oprawą – statki wyglądają jak plastikowe zabawki, budynki to kilka polygonów na krzyż, a do tego muzyka i dźwięki brzmią jak dzieło jakiegoś zapaleńca amatora, który niestety nie dysponuje zbyt dobrym sprzętem. Siłą tej gry jest rozbudowana opcja tworzenia własnych statków, nawet pomimo tego, że osobiście nie lubię tego typu zabawy. Skomplikowane sterowanie w końcu wychodzi na dobre, pozwalając na kierowanie okrętem i walkę z wieloma rodzajami przeciwników (samoloty, łodzie podwodne) naraz. Na pewno nie jest to gra dla każdego, ale można dobrze i całkiem długo (misji jest około setki) się przy niej pobawić.

Mielu ■■

■ Teraz o wiele mocniej wierzymy w to, że Sony w końcu wyda grę z kaczuszką znaną z prezentacji PS2 i PS3 – fale oceanu zostały odtworzone całkiem, całkiem...

BADANIA

■ Najmniej rozbudowanym, ale niezwykle istotnym elementem jest prowadzenie badań. To dzięki nim można z czasem dołożyć do statku nowe bronie oraz osłony. Jako że historia przedstawiona w grze dotyczy fikcyjnego konfliktu nieistniejącego państwa z resztą świata, autorzy pozwolili sobie na dorzucenie kilku futurystycznych akcentów i tak w późniejszych etapach można korzystać z ciężkich dział laserowych, czy pół siłowych. Pieniądze na badania zdobywa się po każdej misji, którą można rozegrać jeszcze raz w razie niewystarczających środków.

OCENA 6.3/10
CIEKAWE, JAKBY TO ZROBIŁ CAPCOM?

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES

NADAL WOLICIE DEVIL KINGS. NAPRAWDĘ...

PS2 | Xbox 360

- Wydawca: Koei
- Producent: Omega Frc.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ładne postacie, dużo trybów zabawy, ciekawe specjały.
ZŁE: Brak capcomowej mocy, wkradająca się do walk nuda i schematy.
BRZYDKIE: Siwobrode dziady w rolach bohaterów...

GULASH: Od kiedy Matt zagrał w to przeklęte Devil Kings, każdego slasherka porównuje do rzeźni Capcomu. I trzeba mu przyznać, że nie bez powodu. Choć ja przy Dynasty Warriors 5 bawiłem się świetnie i jeśli nie graliście w ten tytuł – jest dobry.

Mówi się (i słusznie), że Dynasty Warriors był pierwszym slasherem na PlayStation 2. Mówi się też, że wraz z tą grą Koei wprowadziło wśród graczy bolesną modę naparzania w przycisk joypada i wysyłania prostymi cięciami setek przeciwników do piachu. Nie oznacza to jednak, że skoro chińska slasherka od Koei była pierwsza, to już na wieczność musi pozostać na tronie. Dynasty Warriors 5: Empires boleśnie uprzytamnia, że chińskie rozchlapywacze krwi właśnie z niego spadły.

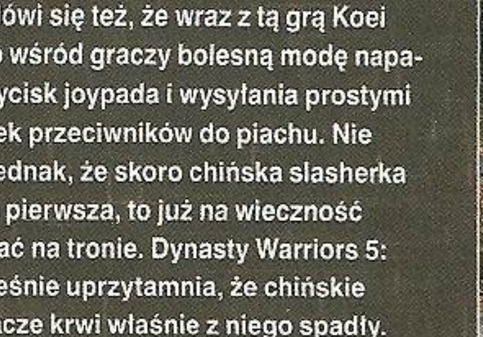
W nowym Dynasty Warriors walka toczy się (a jakże!) o chińskie ziemie. Nieważne jednak jak szybko zechcecie znaleźć się w centrum wydarzeń i wyciąć żołnierzy wroga – wcześniej musicie przebić się przez dziesiątki ustawień, taktyk i ekranów dialogowych. DW5: Empires nie jest kolejną siekanką w długiej jak tasiemiec serii – ta gra, podobnie jak ubiegłoroczny DW5: Extreme Legends, postara się obudzić w Was żyłkę stratega i księgowego. Zanim wejdziecie do akcji, wcześniej musicie rozdysponować polecenia na ziemiach, którymi władacie, zlecić wynalezienie nowych rodzajów broni, porozmawiać z doradcami, ugadać się z sąsiadami w kwestii kilkudniowych sojuszy, przydzielić generałów do odpowiednich ról i tak dalej. Pamiętajcie bowiem, że każdy pomyślnie zakończony dzień oznacza spory napływ gotówki i dlatego nie interesuje Was żadna walka, którą moglibyście przegrać. Dopiero po załatwieniu wszystkich formalności i uzbrojeniu generała w broń, można rozpocząć wycinkę nadciągających przeciwników.

I tu pierwszy zgrzyt – ta gra jest... naprawdę trudna i nie pozwala (tak jak Devil Kings) na samotne szturmowanie wojsk nieprzyjaciela. Fakt, każdy generał na którego się zdecydujecie, to niezły osiłek, ale pierwsza lepsza horda wieśniaków potrafi solidnie mu wklepać. Ale mniejsza już nawet z tym, że bohater nie potrafi blokować ciosów, a opóźnienia po wyprowadzeniu combosa są wręcz niewiarygodne.

Pod koniec zeszłego roku Capcom pokazał, jak pisać slashery ociekające miodem i powerem, zaś Dynasty Warriors 5: Empires to nudna i pusta siekanka z w kółko powtarzającymi się elementami. Siekacz od Koei z pewnością wygrywa zawartością – sześć scenariuszy, ogromne obszary do podbicia, mnóstwo ciekawych taktyk do zastosowania w wirze walki oraz kilku generałów, którymi można w dowolnym momencie ruszyć na podbój wroga. Jeśli jednak szukacie emocji, dynamiki i radości z ubijania hord – Devil Kings będzie właściwym rozwiązaniem. A Dynasty Warriors 5: Empires... Nie.

Matt ■■

■ Yuan Shao demonstruje przeciwnikom, jak powinien wyglądać prawidłowo wykonany, ognisty specjał. Taki, który budynki niszczy.



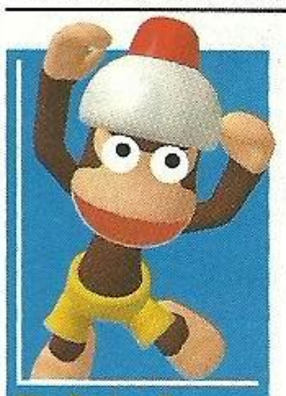
■ Marzą Ci się Chiny? Zawalcz o nie! Pamiętaj jednak, że łatwo nie będzie...

OCENA 6.0/10
PÓŁ STRATEGIA, PÓŁ SLASHER, CAŁY BYLE JAKI...

■ Przemiany w bohaterów rodem z filmów powodują, że kierowana przez gracza postać zyskuje nowe umiejętności.

APE ESCAPE 3

MAŁPY SKACZĄ NIEDOŚCIGLE, MAŁPY ROBIĄ MAŁPIE FIGLE... DO KLATEK Z NIMI!



PlayStation 2

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** SCEJ
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Dużo małp do złapania, małpka udająca Toma Hanksa (*z Cast Away – Poza światem*) szukającego Wilsona.
ZŁE: Kamera podczas większych „zawieruch".
BRZYDKIE: Boss atakujący... wyziewami z odbytu. Zgorszenie, jednym słowem.

GULASH: Kiedyś nie byłem fanem tej serii, a wręcz przeciwnie – szczerze mówiąc nie przepadałem za małpami i całe to latanie za nimi z siatą uważałem za słabe. Wszystko zmieniło się przy okazji potwornej nudy, która kiedyś dopadła mnie o drugiej w nocy, a jedyną grą, jaką miałem pod ręką było Ape Escape 2. Pomijając infantylny klimacik nie trafiający do każdego, mechanizmy gry są przednie, a przy tym zaskakująco proste. Ape Escape 3 jest kolorowa, pozytywna i pełna czystej radości z grania. Polecam przede wszystkim fanom platformówek.

Ape Escape to seria kultywująca tradycję „więcej, mocniej, szybciej". Trzecia część nie zamierza się z tego schematu w jakiś znaczący sposób wyłamywać.

→I BICIE MAŁPY (KIJEM)

Tym razem fabuła, a raczej pretekst ku krucjacie mającej na celu schwytanie wszystkich trzystu małp, to opanowanie przez ich przywódcę telewizji. Specter, czyli główny złoczyńca, przypuszcza wraz z hordą swych małpich popleczników atak na studia telewizyjne, po czym zaczyna nadawać własne programy. Wraz ze swym współpracownikiem, dr Tamukim prezentującym się nad wyraz okazale w obcisłym wdzianku i ze stylowym blond afro z lat siedemdziesiątych, nadają sygnał hipnotyzujący wszystkich widzów przed odbiornikami. Odpowiedzialne zadanie obalenia małpiego dyktatora spada na barki dwójki dziewięciolatków – Satoru oraz Sayaki. Każdą z postaci opisuje krótka charakterystyka składająca się z podstawowych rzeczy, jak wiek, czy waga, ale także informacji na temat ulubionego przedmiotu i mocnych stron danego zawodnika.

Gdy już wybierzemy, kim chcemy rozpocząć polowanie, przenosimy się na plan. W łapę dostajemy siatkę na małpy oraz wytyczne, co do ilości zwierzątek skaczących po drzewach, które mamy złapać. Kolejne miejscówki, w których przyjdzie nam szukać banano-lubnych stworzeń zawierają mnóstwo nawiązań i aluzji do popkultury, oczywiście wszystko w wydaniu „małpkowym", przez co śmiechu jest co niemiara.

Każdy level, inaczej studio, jest swoistym pastiszem holywoodzkich produkcji –*Top Guna*, *Uciekającej panny młodej*, *Kopciuszka*, czy *Gwiezdnych Wojen*. Pościg za gorylkami wcale nie należy do łatwych. Małpki dzielą się na wiele rodzajów i podgatunków, z czego każda jest opisana zestawem cech. Jedne są bardziej sprytne i działają w grupach, drugie są wyposażone w uzi, jeszcze inne mają odrzutowe jetpacki, a zdarzają się też i takie, które rozłożą kierowaną przez gracza postać na łopatki swoim kung-fu. Nie brakuje również małpich bossów. Jedni wskakują do niebotycznych rozmiarów mechów, inni próbują nas unicestwić swymi, o zgrozo, gazami, a jeszcze inni... śpiewem. Do ich schwytania posłużą różnej maści gadżety, poczynając od zwykłego podbieraka i pałki ogłuszającej zwierza, przez procę, czy radar, wskazujący położenie najbliższej zdobyczy.

Bohater otrzymał możliwość transformacji, dzięki czemu na chwilę staje się wojownikiem ninja potrafiącym biegać po ścianach, rycerzem, czy wywijającym dwoma coltami kowbojem. Taka przemiana wprawdzie zużywa specjalną energię, którą można uzupełniać kryształkami zostawianymi przez pokonanych przeciwników, ale bardzo przydaje się w pościgu za kolejnymi małpami. Podczas łapania małp przyjdzie posłużyć się również rozmaitymi pojazdami. Wśród nich znajdzie się choćby fetysz mieszkańców Nipponu – mech stylizowany na połączenie tego z Gundama, Transformera i Generała Daimosa. Wyposażony w karabin i wyrzutnię rakiet wydatnie pomoże w pojmaniu gorylków siedzących za sterami bliźniaczych maszyn. Bohater nie raz znajdzie się także za kółkiem auta, szusując za małpkami po autostradzie i próbując zepchnąć je z drogi. Nie zabraknie też prucia z czołgowego działa i karabinu maszynowego, ganiania i taranowania pojazdów sługusów Spectera oraz burzenia ścian. Słowem – na brak atrakcji nie można narzekać.

→I MAŁPI TANIEC

Oczywiście wraz z progresem gracz zarabia pieniążki, czyli tutejszą walutę. Gdy uzbiera się ich odpowiednia ilość, można wyprawić się na rynek, gdzie do kupienia czeka niemała ilość bonusów. Prócz standardowych ciasteczek regenerujących życie i kryształów uzupełniających energię, która pozwala na transformację, można kupić książki na temat małp, krążki z muzyką z gry, różnorakie naboje do procy, dodatkowe życia, itd. Jest też miejsce, w którym można wykupić kilka mini-gierek, takich jak świetny Mesal Gear Solid.

Gra prezentuje się solidnie. Pastelowe kolory, lekko infantylna konwencja i charakterystyczny dla tej serii design są ciepłe i miłe dla oka. Wszystko gra, nie licząc momentami słabych tekstur, czy kantów na postaciach. Oprawa dźwiękowa to typowe dla tego gatuku wesołe muzyczki, aczkolwiek z pewnością na plus trzeba zaliczyć postawę lektorów – spisali się na medal. Zastrzeżenia mam jedynie do szwankującej momentami kamery, która przy co bardziej ekwilibrystycznych wyczynach miota się i skutecznie utrudnia wykonywanie precyzyjnych ruchów.

→I GOIN' APE

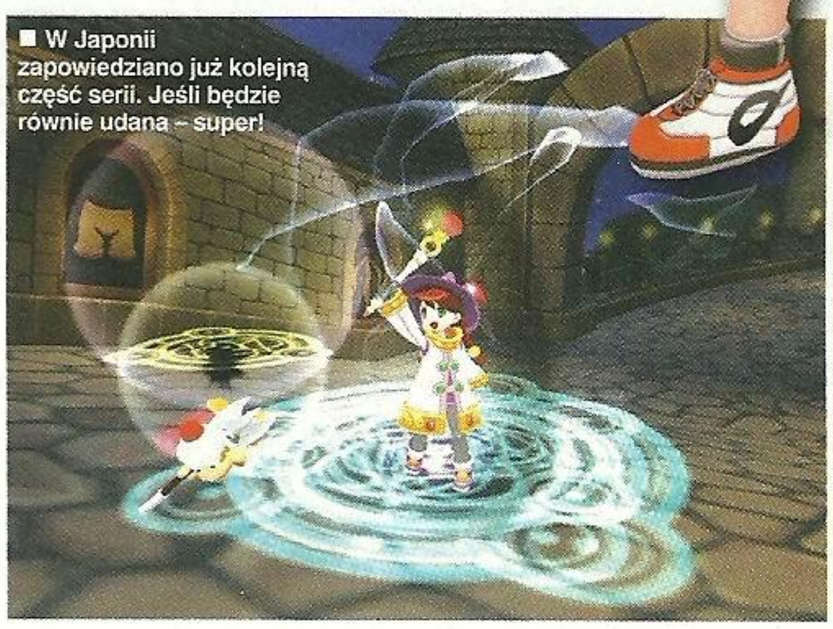
Choć główny tryb gry pękł w sześć godzin, licznik pokazał jedynie 48 procent gry, co pozostawia kolejne kilka godzin dla szperaczy. Trzecia część gonitw za małpkami sprawi frajdę zarówno zmęczonym już trochę Jakiem i Ferajną, jak i nowym w temacie.

Ganon ■■

OCENA 7.9/10
MIŁA ODSKOCZNIA OD JAKÓW, RATCHETÓW I RESZTY

MINI-GRY I BONUSY

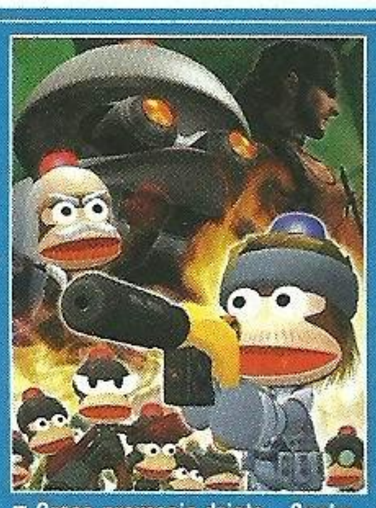
■ Autorzy przewidzieli szereg dodatkowych atrakcji. Między innymi możliwość kręcenia fragmentów filmów w każdym ze studiów. Dla przykładu – na planie *Uciekającej panny młodej* trzeba sfilmować moment ślubu. Kiedy już skompletujemy wszystkie 20 filmów, dostaniemy nagrodę w postaci kręcenia własnych, krótkich obrazów. Niezła jest zabawa w Super Monkey Throw Stadium!, gdzie przyjdzie rzucać małpkami niczym młotem na zawodach olimpijskich. Nie brakuje zbieractwa – jest kolekcjonowanie kartek pocztowych, krążków z muzyką z gry i setek innych drobiazgów.



■ W Japonii zapowiedziano już kolejną część serii. Jeśli będzie równie udana – super!

MESAL GEAR SOLID

To opracowana do spółki z Hideo Kojimą mini-gra, którą możemy zakupić w jednym ze sklepików tuż po ukończeniu gry. Wszystko zaczyna się od momentu, kiedy to znany wszystkim pułkownik Roy Campbell kontaktuje się z profesorem. Dowiadujemy się, iż osławionemu bohaterowi serii Metal Gear padł radar, na skutek czego musimy odnaleźć i wyratować biedaka z opresji.



■ Cross-promocja działa – Snake w Ape Escape, małpy w MGS3 Subsistence...

■ Małpa przywdziewa szpiegowski strój Snake'a i dziedziczy większość sztuczek oraz trików przydatnych podczas infiltracji. Nie zabraknie przylegania do ścian, wychylania się zza rogu, czołgania, chowania się pod pudełkami, czy prucia z bananowego gnata.

■ Małpie przez cały czas towarzyszy Snake, z fachowymi radami udzielanymi przez Codec. Na chętnych czeka aż osiem poziomów sparodiowanego Metal Gear Solid.

DRAGON QUEST: THE JOURNEY OF THE CURSED KING

DAJ JEJ DZIESIĘĆ MINUT... I POŻEGNAJ SEN ORAZ ODPOCZYNEK NA KOLEJNE DWIEŚCIE GODZIN!

PlayStation 2

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Level 5
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ta gra to wielki gar miodu, w którym grzebie się tygodniami!
ZŁE: Sztucznie wydłużona? Za trudna? Bzdura!
BRZYDKIE: ... (minuta ciszy).

MIELU: Ciężko jednoznacznie wskazać, co sprawia, że DQ8 jest tak świetną grą. Może chodzi o lekką fabułę – koniec z ratowaniem świata, lub ciepły humor, którym przygody uroczych bohaterów są przesycone. Może o to, że ręcznie rysowane i wspaniale animowane postacie doskonale prezentują się na tle bajecznych krain, nadając przy tym grze odrobinę oldskulowego klimatu. Zresztą sam wygląd przeciwników (ciężko nie zachwycić się walkami z przeuroczymi, kolorowymi żelkami!), a także dźwięki brzmiące jak żywcem wyjęte ze SNESa i poddane lekkiemu tuningowi sprawiają, że podczas zabawy czuje się klimat starych japońskich erpegów. Poraża długość przygody, z której tym trudniej się wyrwać, że ogromne tereny gry można dowolnie przemierzać niekoniecznie wypełniając głównego questa. Na każdym kroku czekają dodatkowe zadania, przez co w świecie Dragon Questa można spędzić ponad sto godzin. O wiele przyjemniejszych, niż w grach Nippon Ichi.

Jest ogromna... Dragon Quest to zdecydowanie największa gra RPG jaką będziecie mieli okazję bawić się od czasu Final Fantasy X. Przebiegnijcie zaledwie kilka metrów przez kolorowy świat DQ. Stoczcie kilka walk z napotkanymi pokrakami, przeprowadźcie kilka luźnych dialogów, zwiedźcie pierwsze miasto, idźcie na pierwsze zakupy, wykonajcie kilka niezobowiązujących zadań... Nawet nie dostrzeżecie, kiedy godziny zamienią się w dni, a potem całe tygodnie, skutecznie odrywając Was od tak banalnych spraw, jak życie osobiste, czy nauka.

Dragon Quest: Journey of the Cursed King to prawdziwy potwór – gra tak obszerna i rozbudowana, że każdy, kto przywykł do lekkich, kilkugodzinnych tytułów poczuje się mocno przytłoczony. Nawet po stu godzinach intensywnego grania nie będziecie mogli powiedzieć, że wiecie o Dragon Quest wszystko. Świat gry nadal pełny będzie niewykonanych mini zadań, dodatkowych wyzwań, nieodnalezionych broni, niepokonanych bossów, czy... niewygranych pieniędzy w kasynie. Nawet po stu godzinach zabawy Dragon Quest proponuje mnóstwo niezobowiązującej pracy, po którą w wolnym czasie zawsze chętnie

sięgniecie. Być może Level 5 zbudowało jedną z największych gier w historii elektronicznej rozrywki (San Andreas to przy tym pchełka), ale nawet przez dziesięć minut nie będziecie marudzić, że nic się nie dzieje. Jasne, czasem rzuca się w oczy to, że zadania sztucznie rozciągnięto na kilka i kilkanaście mniejszych wątków. Przykład? Aby odnaleźć magiczne lustro, wcześniej musimy odszukać starego dziada – właściciela gadżetu, ale żeby to zrobić, trzeba odszukać mapę, która należy do króla – ten jednak ma problemy z synem i nie odda jej, dopóki... czujecie zawiłości? Fabuła gry to potężna, świetnie przemyślana i misterna konstrukcja zbudowana z drobnych wątków, a odkrywanie ich sprawi Wam sporo satysfakcji.

W Dragon Quest nikt nie ratuje ginącego świata – jest za to inny problem. Na dworze małego, karłowatego króla Trode'a pojawia się psychodeliczny błazen – Dhoulmagus. Złośliwy klaun robi skok na królewski skarbiec, aby przywłaszczyć sobie mityczne berło, które od pokoleń należy do rodu Trode'a. I niestety, kradzież magicznego insygnia niesie za sobą przykre konsekwencje. Królewski dwór zarasta upiornymi korzeniami, mieszkańcy zmieniają się w drewniane kukły, zaś król wraz z córką uwięzieni zostają w ciałach zwierząt. Journey of the Cursed King to (w skrócie) wielka pogoń za tym obrzydliwie uśmiechniętym błaznem i próba odebrania mu skradzionego mienia. A przynajmniej ja tak sądziłem przez pierwsze czterdzieści godzin zabawy, bo po tym czasie scenariusz powędrował jeszcze inną ścieżką i szeroko otworzył mi oczy. O tym jednak przekonacie się sami, jeśli oddacie tej grze swą młodość.

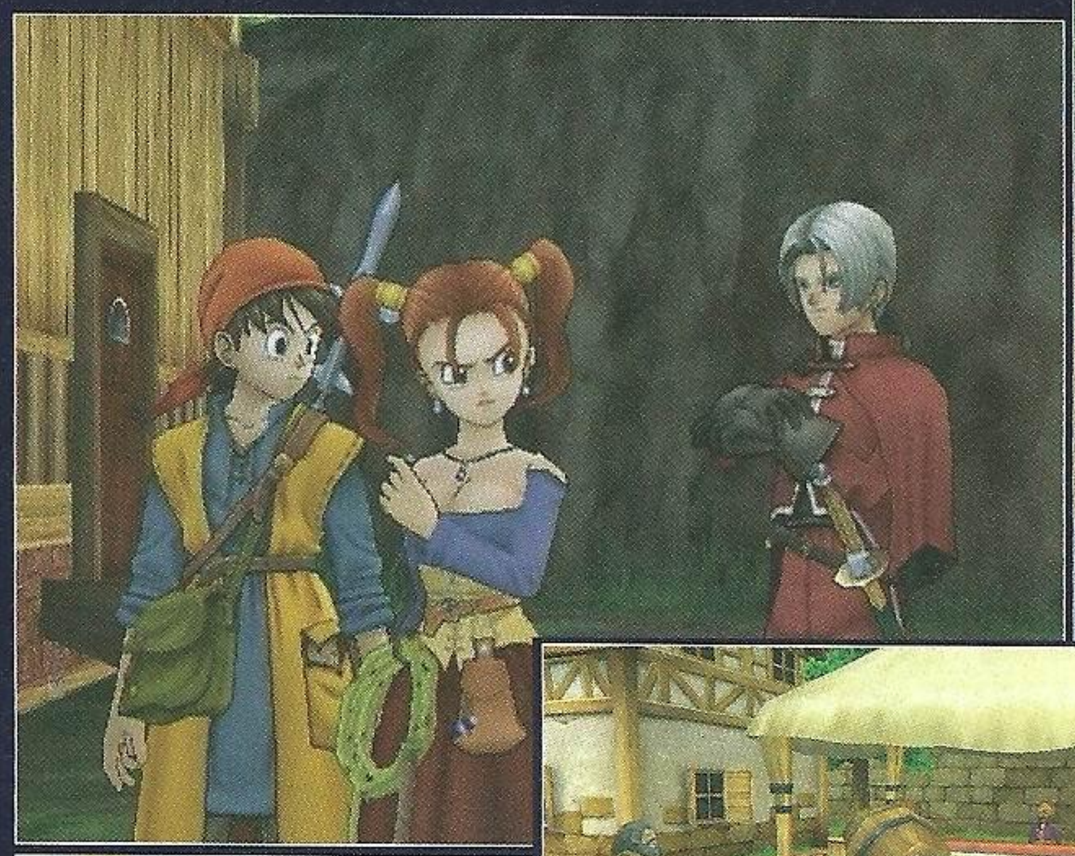
Walki... im dalej w grę, tym większe, trudniejsze i bardziej widowiskowe. Jeśli niekoniecznie macie ochotę wystawiać do bitwy głównych bohaterów, zawsze możecie wezwać schwytane potwory.

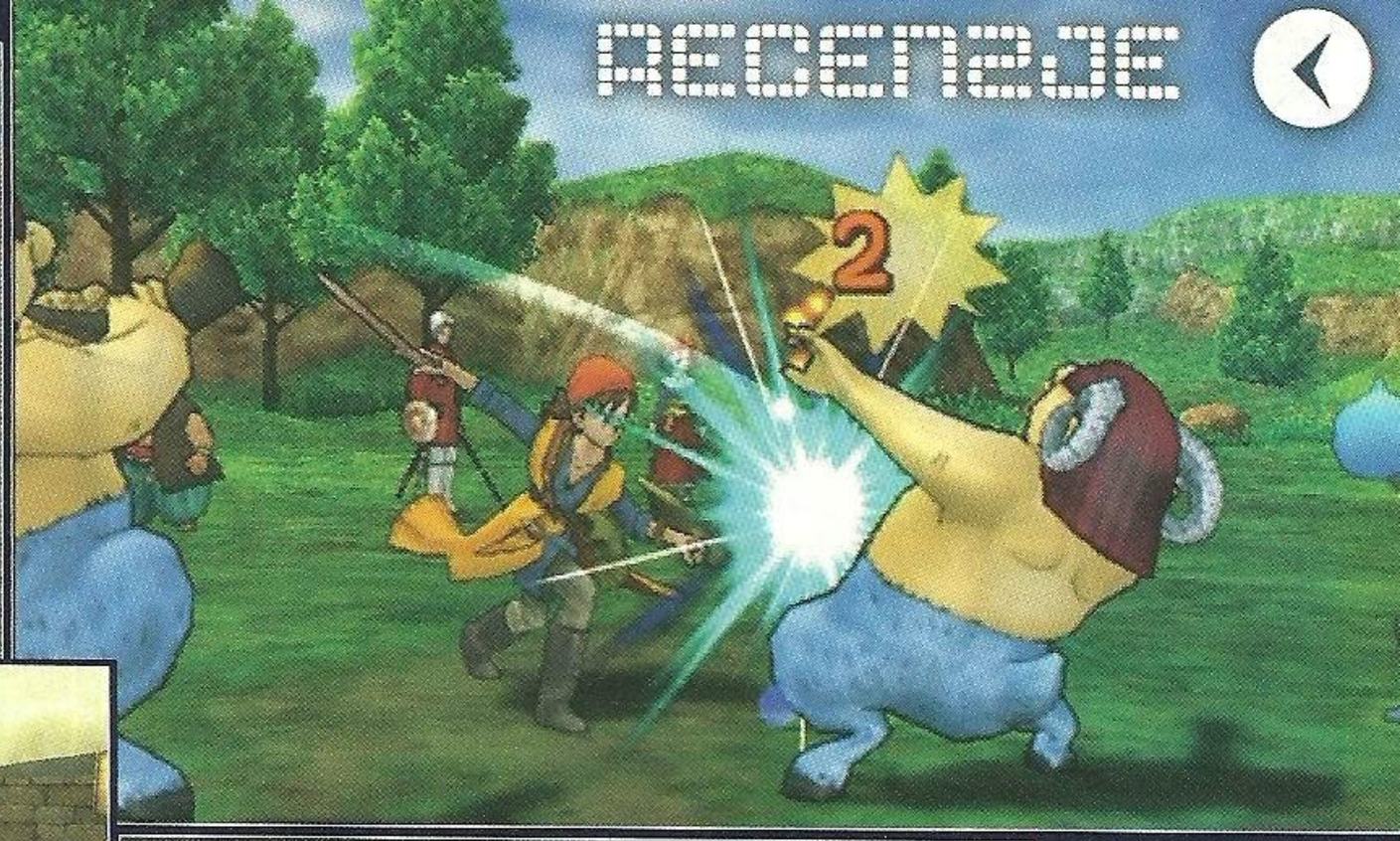
→I NIEMOŻLIWE!

Największe wrażenie robi czas potrzebny na przebrnięcie przez Journey of the Cursed King. Zgłębienie głównego scenariusza zajęło mi (żeby nie skłamać) około osiemdziesięciu godzin i wierzcie mi, że nie marnowałem ani chwili na „pakowanie" postaci, czy inne nabijacze doświadczenia. Postacie levelują się w zadowalającym tempie, ich siła rośnie bardzo równomiernie do scenariusza i nieważne w sumie, że głównego bossa zaatakujecie (w najlepszym wypadku) przy czterdziestym poziomie doświadczenia. Nawet przez moment nie przyjdzie Wam do głowy straszliwy pomysł, by zatrzymać się w jakimś miejscu i spędzić w nim kilka godzin na żmudnym nabijaniu poziomów. Wydaje się, że Level 5 doskonale wiedziało, co w grach RPG jest fajne, a co niepotrzebne i prawdopodobnie dlatego najnowszy Dragon Quest notuje na świecie wielomilionową sprzedaż. Aha, zauważyliście już, że europejski DQ pożegnał się z cyfrą w tytule, prawda? To ósma część

DRAGOVIAN DLA DZIELNYCH!

Być może irytuje Was już ta czerwona chusta, pomarańczowy płaszcz i brązowe kozaki, w których bohater bezczelnie pozuje do wszystkich screenshotów. Smutna prawda jest bowiem taka, że w przeciwieństwie do Jessiki, która ubrania zmienia co kilka godzin, nasz dzielny bohater od początku do końca gry nosi jeden i ten sam łach. Od czego jednak mamy bonusy? Naturalnie, słowem nie pisnę co czeka Was na końcu gry, ale jedną z premii, które odblokują się po zabiciu fioletowego bossa, będzie „ścieżka zdrowia" o nazwie Dragovian Path. Przygotujcie się na szok, horror i szczyt hardcore'u w jednym – nie pamiętam równie trudnych sekcji w grach video, jak Smocza Ścieżka w Dragon Quest. To, czy zechcecie bawić się w zabójcę smoków, czy nie – zależy tylko i wyłącznie od Was i nie jest wymagane do ukończenia gry. Zakładam jednak, że interesuje Was każdy sposób, aby zerwać z bohatera tę straszliwą chustkę i „opakować" go smoczym hełmem i zbroją z prawdziwego zdarzenia. Lojalnie jednak ostrzegam, że tak trudnych walk w grach RPG dawno już nie widziałem. Przypominają się czasy Omega Weaponów, Emeraldów i wszystkich tych hardcorowych FF-bossów.





■ Relacje między postaciami w drużynie przypominają jedną z tych pasjonujących brazylijskich telenowel. Jessica Ignie do naszego niemowy, ten jednak kocha się w księżniczce zaklętej w konia. Angelo nie daje za wygraną...

■ No dalej, pośmiejmy się wspólnie z wyglądu przeciwników. Plany naszej drużyny postarają się pokrzyżować złośliwe dzwonki, agresywne półgarnki, denerwujący grajkowie, kuglarze... Ale nie w aparycji leży ich siła.

smoczej wyprawy, fakt, ale jednocześnie pierwsze kroki Dragon Questa na Starym Kontynencie. Do licha, jeśli poprzednie części gry były choć w połowie tak grywalne, jak „ósemka", to ominęły nas jedne z najlepszych tytułów w historii!

Siłę uderzeniową Dragon Questa stanowią cztery postacie – urocza i waleczna Jessica, rubaszny Yangus, zalotny Angelo i dowolnie nazwany przez gracza wojownik, niemowa (tak – ten z pomarańczową chustą na głowie). Nie wszystkie postacie spotkacie już na początku (Angelo dołączy do zespołu po trzydziestu godzinach), ale z pewnością zainteresują Was ich losy i zżyjecie się z nimi w ogromnym stopniu. W przeciwieństwie do pozostałych japońskich gier RPG, świat Dragon Questa jest konkretny i szczegółowy. Tu nie ma setki głównych bohaterów (vide Suikoden, czy Final Fantasy Tactics) wśród których przerzucamy widłami i dobieramy sobie tych ulubionych. Nie. Czwórka buntowników w rolach głównych, z którą mamy non stop do czynienia i której losy śledzimy na każdym kroku, to o wiele lepsze rozwiązanie. Istnieje spora szansa, że nawet ten mały, zielony i paskudny Trode wzbudzi w Was jakieś uczucia. Taki już urok postaci, przy których dłubał Yuji Hori – na pierwszy rzut oka proste i nieskomplikowane, zaś po dłuższej zabawie – głębokie i bardzo charakterystyczne. Nie wiem, jak Wy, ale nigdy nie potrafiłem przejąć się losami Wakki z FFX, Cait Sitha z FFVII, czy... dowolnie wskazanej kukiełki z gier Nippon Ichi. W DQ zaintrygował mnie dosłownie każdy, nawet Marta i Marek z Orkutska.

→| MOCNE UDERZENIE

Otwarty świat Dragon Questa to jedno, ale system walki to temat na osobny rozdział. Yuji – san wyszedł z założenia, że bitwy muszą być przede wszystkim interesujące, zarówno wizualnie, jak i pod względem taktycznym. Kiedy bohaterowie wybiegają na pole walki, nie goni ich upływający czas, tak więc na wykonanie ruchu mamy nawet rok, jeśli nie będziemy do końca pewni któregoś z posunięć. Bohaterowie specjalizują się co prawda w kilku odmianach broni, ale... bezpiecznie jest już na wstępie określić, z jakim gadżetem dana postać będzie się identyfikować. Niestety, Dragon Quest ma tę brzydką cechę, że jeśli zaczniecie rozwijać bohatera w kilku różnych kierunkach, to nawet po sześćdziesięciu godzinach może się okazać, że jest dobry do wszystkiego i niczego. Innymi słowy, nie można mieć w zespole pół-łucznika i pół-miecznika, bo to potrafi bardzo boleśnie odbić się w trakcie zabawy. A ponieważ kolejne poziomy doświadczenia zdobywa się bardzo wolno (40 level po stu godzinach grania!), nie ma praktycznie szans, by źle ulepionego bohatera szybko naprawić.

Jednak punkty doświadczenia to nie wszystko, czym gra nagradza bohaterów. W zamian za ubijanie stworów Angelo, Jessica, Yangus i niemowa otrzymują „Skill Points", punkty, które inwestujemy w konkretne specjalizacje. Jak wspomniałem, lepiej od razu zdecydować się na jedną dziedzinę i systematycznie szkolić w niej bohatera, gdyż rozmienianie się na drobne w najgorszym wypadku doprowadzi Was do tego, że po 50-60 godzinach rozpoczniecie nową wyprawę. Niefajnie.

W trakcie walki bohaterowie do oporu wykorzystują broń białą, magię oraz specjały. Podobnie, jak w każdej innej grze RPG, czary dzielą się na ofensywne, defensywne i leczące, ale takiej oprawy graficznej, jaką zaserwował im Level 5 – jeszcze nie miały. Wszystkie cięcia zostawiają za sobą błyszczące smugi, zaś każdy czar i specjał to teatr światła, cienia i kolorów. Oprawa Dragon Questa jest bardzo komiksowa (kapitalny cel-shading), ciepła, kolorowa i megaoptymistyczna w odbiorze. Niech nie zwiedzie Was ponura lub wiecznie zdziwiona mina głównego bohatera. Na twarzach postaci bardzo dokładnie i wyraźnie widać wszystkie emocje!

A co powiecie na pełny i profesjonalny dubbing? Każdy kluczowy dla fabuły tekst (a tych jest baaaardzo dużo!) przeczytany został przez świetnie dobranego aktora, co bardzo dobrze wpływa na odbiór gry.

→| TO JEST WŁAŚNIE QUEST!

Szczerze? Ta gra to wzór. Po prostu, wzór. Chcecie długiej, obłędnie niemal rozbudowanej pozycji, w której czeka Was mnóstwo roboty? Oto ona. Gry ciekawej, wciągającej i takiej, która co chwilę zaskakuje nowymi rozwiązaniami? Dragon Quest właśnie nadjechał. Journey of the Cursed King jest wielkim i nieprzerwanym pasmem satysfakcji – grę można odkrywać całymi tygodniami i bardzo trudno jest wycisnąć z niej wszystko. Dragon Quest potrafi spowodować, że bardzo szybko zapomina się o kulcie Final Fantasy. Tak więc – lata wspominania jaki to Final siódmy był piękny i cudowny mamy już szczęśliwie za sobą – Dragon Quest nie ma sobie równych!

Matt ■■

JEŚLI POPRZEDNIE CZĘŚCI GRY BYŁY CHOĆ W POŁOWIE TAK GRYWALNE, OMINĘŁY NAS JEDNE Z NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW W HISTORII. BEZPOWROTNIE!

OCENA 9.7/10

NOWA GENERACJA RPG PUKA DO DRZWI!

WYSTĘPUJĄ

Bezimienny niemowa, którego nazwiecie od swojej ksywki, nie tylko pomaga królowi w krucjacie, ale szuka też swej przeszłości.

Po śmierci brata, Jessica uzupełnia naszą ekipę i wspiera ją magią. Musicie KONIECZNIE zdobyć jej ostatni strój... SZOK!

Bardzo szybko z pozycji zalotnika i wiecznego hazardzisty, Angelo awansuje do roli mężnego zbawiciela świata.

Nagroda w kategorii najlepszych tekstów, najbardziej niezrozumiałego akcentu i totalnie łopatologicznych rozwiązań przypadła Yangusowi.

PODRÓŻE KSZTAŁCĄ I BAWIĄ

Nie ma lepszego środka transportu, niż szablozębny. Znajdziecie go na farmie, niedaleko miasta Baccarat. Niestety, kot ucieka, ilekroć się z niego zsiądzie.

Dopiero mały i niepozorny statek pokaże Wam prawdziwy ogrom tej gry. Kontynenty są tak rozległe i obszerne, że w pierwszym momencie rozboli Was głowa.

Po zdobyciu boskiego ptaka dostaniecie się dosłownie wszędzie. Niestety, z lotniczej perspektywy nie widać żadnych bonusów, ani skrzynek stojących na lądzie.

BURNOUT REVENGE

WERSJA DELUXE DLA TYCH, CO JESZCZE NIE GRALI

Xbox 360

- Wyd: Electronic Arts
- Producent: Criterion
- Liczba graczy: 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Uczta dla oczu i uszu.
ZŁE: Dla niektórych – to już było.
BRZYDKIE: Animacja czasami pochrupuje.

MATT: Next-genowy Burnout Revenge jest piękny, ale... nie olśniewająco piękny. Ale nie spodziewałem się przecież, że Criterion napisze tę grę od nowa, a jedynie podbije rozdzielczość, dorzuci szczegółów i podkręci nieco szybkość. Co ciekawe, podczas wielkich karamboli z udziałem pięćdziesięciu samochodów, animacja w dalszym ciągu potrafi nieprzyjemnie chrupnąć... i tak będzie do momentu, aż autorzy skończą z konwersjami i zaczną pisać gry specjalnie pod X360. No, ale mniejsza z tym. To najlepszy zręcznościowy wyścig na konsolach, zaś wersja na X360 jest pod każdym względem NAJLEPSZA!

Jeżeli swą przygodę z konsolami zaczęliście od Xboxa 360, to nawet nie zerkajcie na ocenę dopasionego **Burnouta Revenge** – po prostu musicie tę grę mieć, żeby zobaczyć ten niesamowity mayhem drogowy, jaki udało się stworzyć mistrzom z Criterion! Zobaczyć i w nim uczestniczyć – ta gra to czysta adrenalina płynąca nieustannie z ekranu i głośników. W żadnym racerze (ani w żadnej innej grze) nie zobaczycie takiego nagromadzenia efektów specjalnych, rozbłysków, wyskakujących napisów, eksplozji, nie doświadczycie takiego uczucia pędu i takiej koncentracji, gdy pędząc non stop na nitro o włos mijacie kolejne samochody. Nic Wam też nie da tyle radości, co Crashe, bo choć nie są już tak fajne, jak w części drugiej Burnouta, to nadal jest to najlepszy dodatkowy tryb, jaki kiedykolwiek spotkałem w grach video. Ba, we wspomnianej części drugiej, tryb Crash, który nie był jeszcze włączony do kariery, potrafił skutecznie na długie godziny odwieść mnie od ścigania się, na rzecz kombinowania jak najfajniejszych dzwonów. **Burnout Revenge** to czysta moc, a na Xboksie 360 macie okazję doświadczyć jej w najbardziej efektowny sposób!

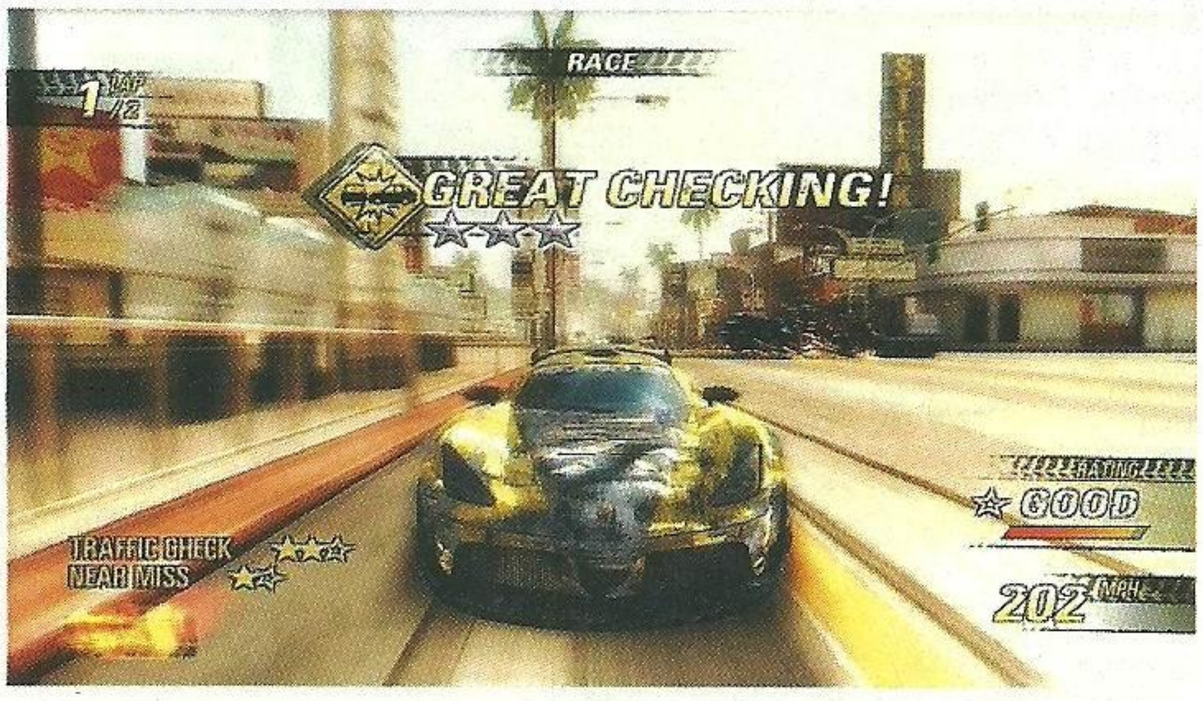
→I GRAŁEM, WIDZIAŁEM...

Jeżeli jednak nie jesteście konsolowymi debiutantami, to z całą pewnością wiecie już, czym jest **Burnout Revenge** – świetną grą, która o włos otarła się we wrześniu zeszłego roku o „dychę" w N+. I pewnie już w niego graliście, czy to na PlayStation 2, czy na pierwszym Xboksie. W takim zaś wypadku nie bardzo jest sens wydawać 250 złociszy z okładem na ograną już wcześniej grę. Owszem – ma fachową obsługę Xbox Live, gdzie możemy sobie do woli szaleć w starciach z innymi drogowymi piratami. Chodzi też płynniej, a wygląda tak efektownie, że posiadaczom PS2 prawdopodobnie wypali gałki oczne. Ale to mimo wszystko za mało i lepiej zrobicie, jeżeli wydacie tę kasę na grę, której na innych konsolach nie uświadczycie – ot, na przykład na Elder Scrolls IV: Oblivion.

Na koniec zaś trochę pseudofilozoficznych rozważań – wprawdzie EA dało Criterion kasę i możliwości, ale jednocześnie zastosowało swą ulubioną taktykę, czyli zmuszanie developerów do wypuszczania co roku lekko zmienionych wersji najbardziej kasowych tytułów, co sprawia, że dość szybko są w stanie je zarżnąć. Obawiam się, że prędzej nawet niż później spotka to również Burnouta – wprawdzie przysłowie mówi, że nie zarzyna się kury znoszącej złote jajka, ale EA potrafią to chyba zrobić swą „rabunkową" eksploatacją danej marki. Owszem, Burnout nadal będzie fachową grą, ale już nie innowacyjną. A może by tak dać chłopakom z Criterion przynajmniej rok odpocząć – może znów wymyślą coś tak rewelacyjnego jak Crashe?

Marcellus ■■

OCENA 9.0/10
ZEMSTA JEST SŁODKA, A CHAOS PIĘKNY



REBEL RAIDERS OPERATION NIGHTHAWK

RED BULL AIR RACE TO NIESTETY NIE JEST

PS2 | PC

- Wydawca: XS Games
- Producent: Kando
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Można trochę postrzelać, nawet płynnie to wszystko śmiga.
ZŁE: Podobny design poziomów i misji, bardzo prosta grafika.
BRZYDKIE: Głupia akcja z przeładowaniem broni w nowoczesnym myśliwcu.

GULASH: Tęsknię. Tęsknię za kosmicznymi pseudosymulatorami, czy strzelaninami lotniczymi, bo de facto jedynym godnym uwagi przedstawicielem tego gatunku na konsolach jest seria Ace Combat. Sporadycznie też czasem dorzucą coś Konami i Taito. A gdzie Wing Commander, czy fanatastyczne Colony Wars? Właśnie takiego klimatu mi brakuje i miałem nadzieję znaleźć go w Rebel Raiders. Niestety, to gra wybitnie niskobudżetowa, w związku z czym autorom zwyczajnie nie starczyło pieniędzy na dopasione rendery, aktorów, fachowy art direction... Odarta z tego wszystkiego gra jest tylko prostą i nudnawą strzelaninką. Szkoda.

Nie zdziwię się, jeśli w najbliższym czasie ukaże się gra traktująca o tych niezwykle widowiskowych, szalonych wyścigach małych samolotów, odbywających się w tak pięknych miastach naszego globu, jak chociażby Abu Dabi, Barcelona, czy San Francisco. Mam jednak nadzieję, że będzie to lepszy tytuł niż Rebel Raiders. Co mają wspólnego zawody Red Bulla z Operation Nighthawk? Wesołe podejście do tematu latania, co można zwyczajnie określić mianem arcade'owego.

→I WRZUĆ ŻETON...

Przede wszystkim zapomnieć należy o takich nieistotnych elementach jak startowanie i lądowanie – każdą misję zaczyna się i kończy w powietrzu. Nie ma też obaw o kurczące się zapasy paliwa, a nawet nie trzeba zbytnio przejmować się zderzeniem z podłożem. Co najwyżej uszkodzi się odrobinę tarcze, które są na tyle wytrzymałe, że pozwalają zaryć w ziemię i jeszcze przyjąć kilka rakiet bez obaw o zniszczenie samolotu.

Właśnie, pojawiło się słowo klucz – rakiety. W odróżnieniu od zabaw Red Bulla w Rebel Raiders chodzi nie o ściganie się, a walkę z pilotami zasiadającymi za sterami rządowych maszyn. Jak się okazuje, bohater gry jest rebeliantem walczącym ze złym i (oczywiście) krzywdzącym niewinnych imperium. Dlatego też samolot wyposażony jest w karabin i jedną z dodatkowych broni (na przykład rakiety), a bajer polega na tym, że amunicji co prawda nigdy nie brakuje, ale często trzeba broń przeładowywać. Prawdę mówiąc, przeładowuje się co kilka sekund i po kilku minutach zaczyna to denerwować, szczególnie jeśli siedzi się na ogonie wyjątkowo wytrzymałemu przeciwnikowi uparcie wypluwającemu setkę rakiet w kierunku gracza.

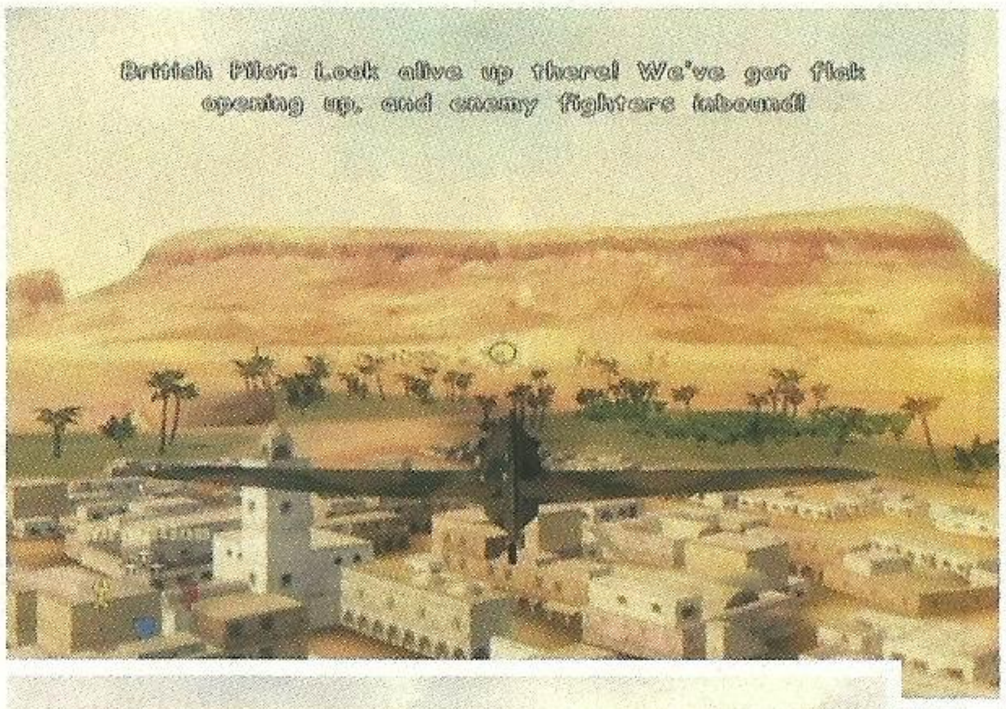
Z drugiej strony, gdyby można było prowadzić nieustanny ogień, gra szybko zmieniłaby się w trójwymiarową wersję scrollowanego shootera, bo samoloty wroga często zachowują się jak w tego typu pozycjach właśnie. Przylatuje ich kilka naraz i krążą niedaleko nie czyniąc prawie żadnej krzywdy swoimi małymi rakietkami. W tym czasie wystarczy się do nich zbliżyć i po kolei wystrzelać jak kaczki.

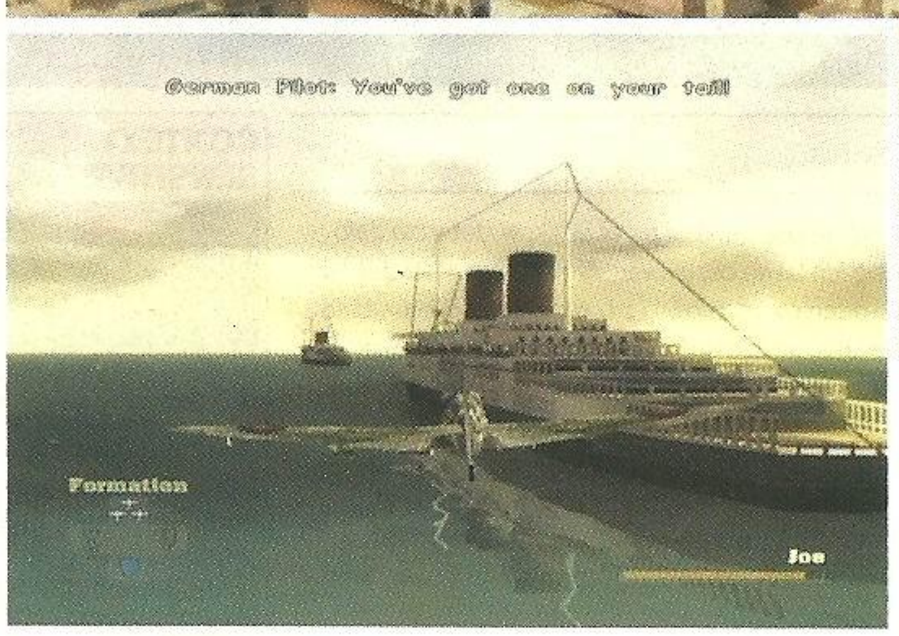
→I ...I ZAPOMNIJ

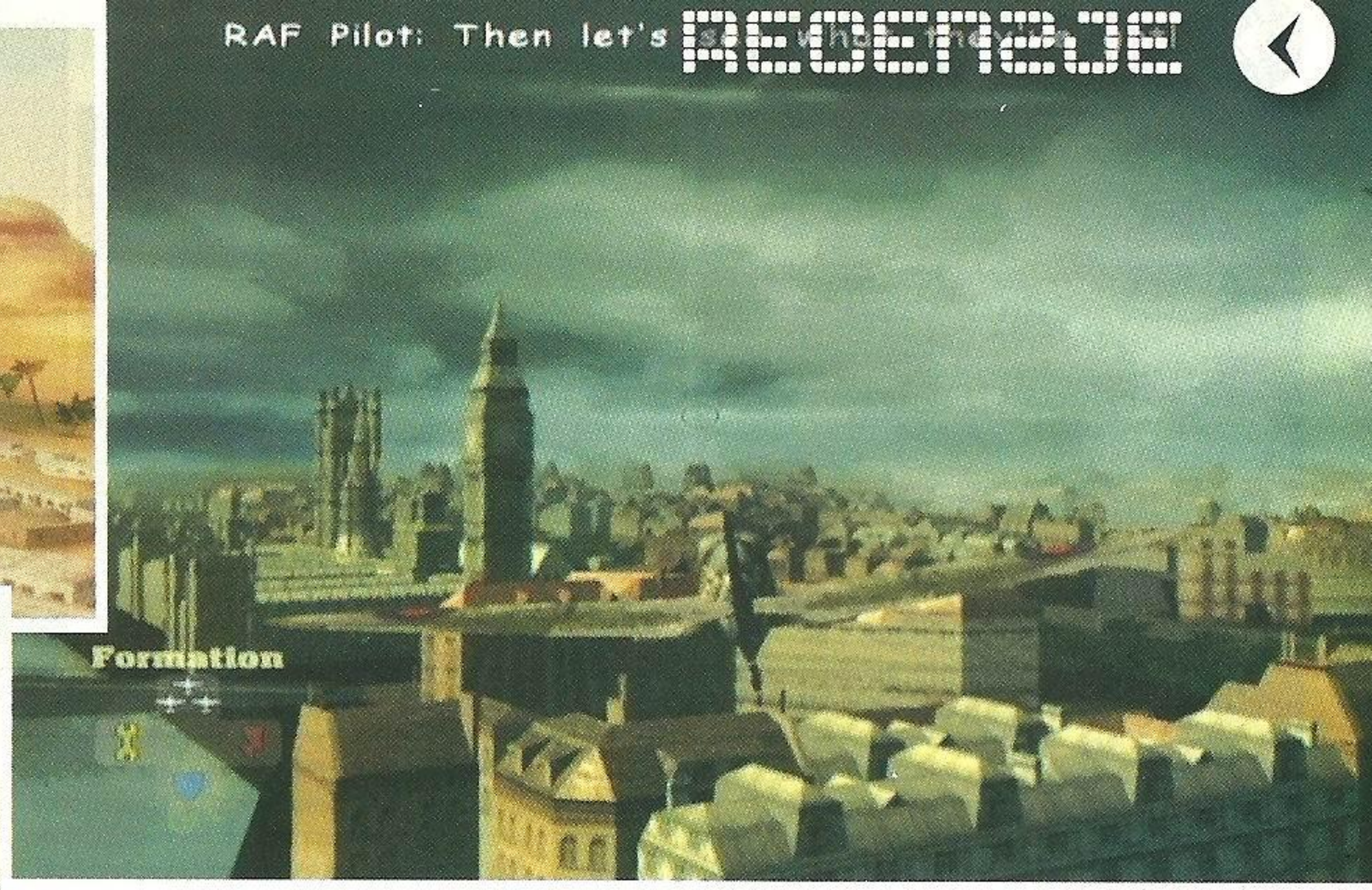
Rebel Raiders jest po pierwsze, grą łatwą, a po drugie – szybko się nudzi. Każda kolejna misja oferuje co najwyżej strzelanie do kilku rodzajów samolotów przeciwnika i ewentualnie zniszczenie paru celów naziemnych. Lata się trzema maszynami, ale żeby jakoś strasznie się od siebie różniły, to nie mogę powiedzieć. Nie ma żadnego trybu multi, nie ma też pojedynków z megabossami (a co, jak arcade, to bossowie muszą być) – po prostu nic, co przytrzymałoby przy grze na dłużej. Szkoda, bo aż tak fatalnie nie wygląda i źle też nie brzmi, a dzięki łatwemu sterowaniu szybko można się wczuć i ma się ochotę na coś więcej niż standardowe strzelanie.
Krótko można podsumować tę grę jako zabawkę na kilkadziesiąt minut, łatwą do opanowania w chwilę i zapewniającą dość szybką, ale niezbyt trudną rozrywkę.

Mielu ■■

OCENA 4.5/10
FAJNA ZABAWKA NA PIĘĆ MINUT







BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII

PODNIEBNE PRZYGODY DZIELNYCH JANKESÓW. KTO WYGRA TĘ WOJNĘ?

Xbox | Xbox 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Romania
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Całkiem przyjemnie można polatać. Niezła grafika.
ZŁE: Czasem nie wiadomo, co trzeba zrobić podczas misji.
BRZYDKIE: Tragedia z głosami postaci.

MARCELLUS: Może i grafika nie jest tu taka, jaką zapowiadano, ale w sumie nic to, jak mawiał Wołodyjowski – grunt, że rozwałka jest konkretna, a i pośmiać się można z głupawych głosów uczestników starć – mi tam wyśmiewanie akcentów niespecjalnie przeszkadza, posłuchajcie tylko korespondentów CNN – gadają z takim akcentem, że nikt poza nimi ich chyba nie rozumie.

W ciągu ostatnich kilku lat Ubisoft rozrósł się do imponujących rozmiarów. Wszyscy znacie studia w Montrealu (hurra!), czy Szanghaju (buuuu). O dziwo, są też jakieś w Rumunii. Oto ich najnowsza gra.

→I MECHANIK PILOTEM

Blazing Angels to strzelanka lotnicza osadzona w realiach drugiej wojny światowej. Prowadzi nas podczas kampanii po wszystkich ważniejszych bitwach tego okresu, starając się tym samym zachować pozory realizmu historycznego. Jednak jest to jedyny realizm, jakiego uświadczycie w tej grze – reszta jest tak do bólu arcade'owa, że w porównaniu seria Ace Combat urasta do rangi szkoleniowego symulatora dla wojska.

Do boju staje czterech amerykańskich wojaków – my w roli głównego bohatera i trzech naszych koleżków – mechanik Joe (mechanik pilotem? koniec świata), spokojny i opanowany Tom oraz porywczy i nieobliczalny Frank. W większości misji latać będziemy właśnie w takim składzie, choć zdarzą się też zadania, które wykonywać będziemy samotnie. Oczywiście dużo bezpieczniej jest latać w grupce, bo nasi skrzydłowi są całkiem rozgarnięci i potrafią walczyć. Możemy wydawać im polecenia utrzymywania formacji, atakowania wroga lub bronienia naszej maszyny. Skrzydłowi mają też specjalne umiejętności, o których później.

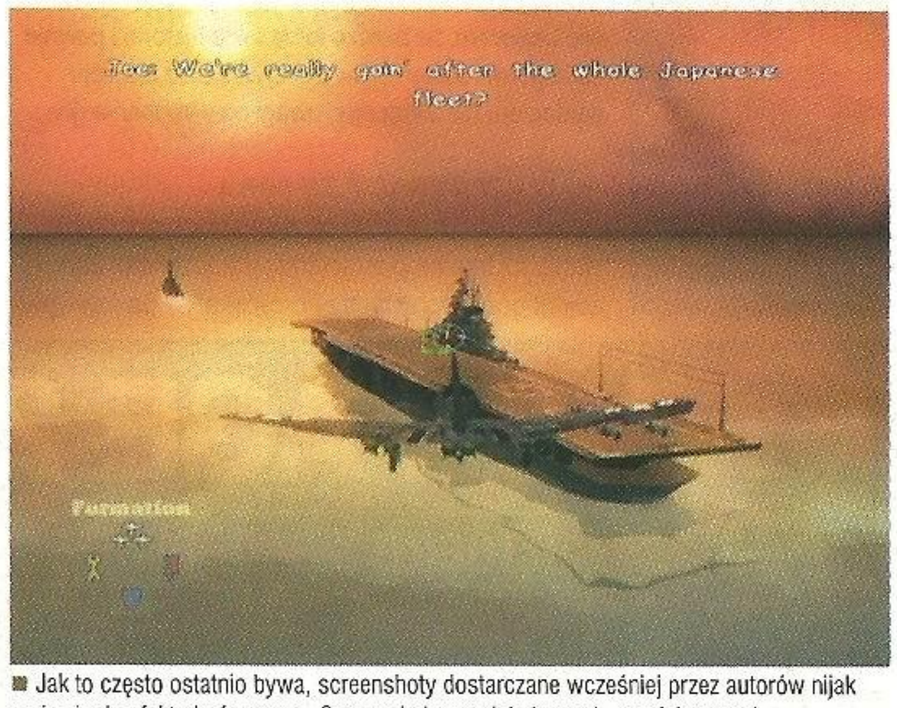
Przed naszymi chojrakami staną najróżniejsze zadania. Wszystko zacznie się od ewakuacji sił aliantów z Dunkierki i Bitwy o Anglię, następnie zwiedzimy Pearl Harbor, Midway, a na końcu jeszcze raz wrócimy do Europy, by zakończyć wszystko w Berlinie. Podczas tych bitew będziemy bronić kluczowych obiektów, osłaniać alianckie siły, atakować pozycje nieprzyjaciela, bombardować lotniska, zatapiać statki, strącać eskadry wrogich bombowców, usadzać w miejscu podniebnych asów sił nieprzyjaciela, fotografować bazy wroga i wiele innych rzeczy. Brzmi to co prawda różnorodnie, ale nic bardziej mylnego – powietrzna walka jak i ataki na cele naziemne są dość schematyczne i tak naprawdę wszystkie misje sprowadzają się w mniejszym lub większym stopniu do zestrzeliwania co kilkanaście sekund wrogich samolotów i niedopuszczania przeciwników do naszego ogona. Lata i strzela się co prawda dość fajnie, ale mimo wszystko monotonnie.

■ Jak widać na załączonym obrazku, Blizz stosuje się do zasady „lataj nisko i powoli"...

→I TOM SKANDALISTA

Fakt, że zarówno paliwo, jak i amunicja do karabinu nigdy nam się nie kończą, to dopiero początek wyliczanki o arcade'owości. Druga broń, którą czasem mamy na pokładzie, (w zależności od misji i samolotu są to rakiety, bomby lub torpedy) co prawda kończy się dość szybko, ale jej zapas regeneruje się, dzięki czemu w praktyce także i jej nigdy nam nie zabraknie. Prawdziwego czadu dają jednak nasi piloci, którzy nie dość, że są praktycznie niezniszczalni, to jeszcze potrafią wyczyniać prawdziwe cuda za pomocą wspomnianych już umiejętności specjalnych.

Najważniejszą dysponuje Joe. Umie on bowiem... naprawiać nasz samolot w locie! Ot, z silnika buchają nam już płomienie, wciskamy przycisk na d-padzie, Joe wygłasza jakąś kretyńską poradę odnośnie naszej awarii wziętą ze swego bogatego doświadczenia mechanika, a następnie na ekranie pojawia się sekwencja czterech przycisków (np. Y, Y, X, A), po wklepaniu której nasza maszyna jest już w pełni sprawna. Nie mniej dziwacznie wypada umiejętność Toma, któremu możemy polecić „zdenerwowanie" przeciwników. Gdy wróg usiądzie nam na ogonie wciskamy przycisk, a Tom robi coś takiego, że atakujący nas pilot natychmiast puszcza się za nim w pościg. Szkoda, że nie wiadomo co dokładnie – radio milczy, a my możemy się tylko domyślać tego, jak obrazoburcze rzeczy wyprawia ze swym ciałem Tom w kokpicie, że przeciwnicy natychmiast porzucają nas i chcą ukatrupić jego. Frank



■ Jak to często ostatnio bywa, screenshoty dostarczane wcześniej przez autorów nijak mają się do efektu końcowego. Gra wygląda zupełnie inaczej – o wiele gorzej.

z kolei może na nasze zawołanie zaatakować wskazany cel lub całą formację rozprawiając się z nimi jak powietrzny Sędzia Dredd.

→I CELE MISJI? JAK TO, „UTAJNIONE"?

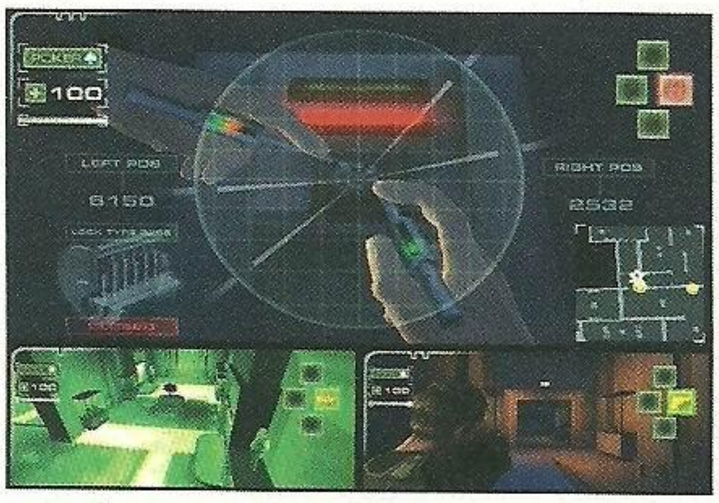
Gra wygląda ładnie, ale bez jakichś rewelacji – samoloty są wykonane porządnie, podobnie jak obiekty naziemne (zwłaszcza znane miejsca, jak np. londyński parlament). W ogóle walki nad miastami robią duże wrażenie – wzbijające się w niebo kłęby dymu, pojazdy jeżdżące na dole, ludzie biegający w popłochu, a do tego świetnie wykonana woda, niebo i chmury oraz efekty świetlne. Wersja na Xboxa 360 ma żywsze barwy, kilka dodanych efektów i lepsze tekstury, ale nie jest to jakaś przepaść godna całej generacji sprzętu.

Podsumowując – to ładna, choć nie piękna gra, w której można przyjemnie postrzelać. Kilkakrotnie krew Was jednak zaleje, bo zdarzają się misje, w których zupełnie nie wiadomo, co, gdzie i w jakiej kolejności trzeba wykonać. Mimo to, zręcznościowych strzelanek lotniczych nigdy za wiele, a ta oferuje dodatkowo niezły tryb online. I choć nie jest to tytuł wyznaczający nową jakość, to możecie go sprawdzić, szczególnie jeśli jesteście fanami tematu. **Blizzard Beast** ■■

OCENA 6.9/10
MOŻNA POLATAĆ, MOŻNA POSTRZELAĆ.

KOMPLEKS?

Choć o dźwięku można powiedzieć, że jest niezły (muzyka i efekty są bardzo fajne) nie obyło się bez wpadki, za którą muszę go ocenić dużo niżej. To wina tragicznych, potwornie stereotypowych głosów postaci. Każda akcja w grze obficie komentowana jest przez wszystkich w powietrzu, co naprawdę działa na nerwy. Gdy po raz enty słyszy się parajaponski akcent w tekście „Smoke and fire!" (smok-ant-fajah!) krew człowieka zalewa. Niemieccy piloci nie są lepsi („zi fuhrer vill bi dizplized!"). Nie wiem kto i dlaczego zdecydował się na prześmiewcze akcenty dosłownie każdej narodowości (bo Francuzi i Brytyjczycy nie są lepsi), ale coś mi tu podjeżdża jakimś... kompleksem.



TH3 PLAN

PS2 | PC

- Wydawca: Monte Cristo
- Producent: Eko Soft.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Pomysł i scenariusz są okay.
ZŁE: Oprawa i wykonanie.
BRZYDKIE: Bugi i grafika zniechęcają do zabawy.

MATT: To prawda – intro do gry Th3 Plan może zasugerować, że mamy do czynienia z dobrą i klimatyczną grą kryminalną. Wystarczy jednak pierwszy rzut oka na szkaradną grafikę, kiepski framerate i błędy w logice, aby podarować sobie Th3 Plan.

DOSKONAŁY PLAN. EGON BY SIĘ NIE POWSTYDZIŁ...

Uczciwie przyznam, że z początku mocno się w **Th3 Plan** wkręciłem i doszło niemalże do tego, że zacząłbym chwalić jego twórców. Zaczęło się oczywiście od intra, które w tym przypadku okazało się (podobnie jak pozostałe scenki między misjami) być sklejone z pojawiających się po sobie statycznych obrazków. Spodobało mi się takie przedstawienie wydarzeń, tym bardziej, że obrazki te wyglądały jak narysowane nieznanym mi rodzajem kredek, bądź pociągnięte w ciekawy sposób farbami. Z owego wprowadzenia dowiedziałem się, że bohaterowie tworzą zgraną paczkę złodziei, zdradzoną kiedyś przez jednego z jej członków, któremu teraz trzeba dokopać, dokonując przy okazji przekrętu stulecia i ucierając przy tym nosa mafii. Nie ukrywam, że bardzo lubię takie historie i pewnie dlatego wkręciłem się w obserwowanie rozwoju wydarzeń, nie zwracając uwagi na wykonanie gry.

→I W KOOPERACJI ZE SOBĄ

Autorzy mieli taki pomysł, żeby umożliwić sterowanie aż trzema postaciami jednocześnie. Ekran został podzielony na trzy prostokąty – na największym pokazany jest bohater, którego w danej chwili uzna się za najważniejszego, a u dołu, obok siebie umieszczone są dwa pozostałe pokazujące, co dzieje się z resztą ekipy. Tymi postaciami można grać przytrzymując R1 bądź L1 – w zależności od części ekranu, na której się znajdują.

Taki podział sprawia, że możliwe są akcje zespołowe, jak na przykład zagadywanie strażnika w celu odwrócenia jego uwagi od przechodzącego za nim innego bohatera. Mi ten patent bardzo przypadł do gustu i cieszyłem się, że w końcu ktoś o tym pomyślał – do tej pory tylko w RE Zero można było się w ten sposób bawić i długo czekałem na rozwinięcie tego pomysłu.

Niestety, akcje zespołowe sprowadzają się do wykonania banalnych czynności, jak wspomniane zagadanie strażnika, który jest na tyle głuchy i ślepy, że nie zauważy jak ktoś przekrada się tuż za jego plecami. Często też chodzi o przytrzymanie jedną postacią jakiejś wajchy otwierającej drzwi dla pozostałych bohaterów. Dość szybko staje się to nudne i chociaż nie mam pomysłu, jak rozwinąć ten patent, myślę, że warto byłoby po prostu poprawić SI przeciwników, żeby nie dało się ich łatwo oszukiwać. Albo na przykład dać kilka wariantów rozmowy i zmusić gracza do kombinowania, o czym mówić, żeby skutecznie odwracać uwagę strażników. Niestety, najwyraźniej komuś zabrakło umiejętności kodowania, bo jak inaczej wytłumaczyć akcję, w której bohater wchodzi do pomieszczenia, w którym trwa spotkanie szefa mafii ze wspomnianym wcześniej zdrajcą i z kilku metrów robi zdjęcia, nie będąc przy tym zauważonym?

Do tego **Th3 Plan** prezentuje się paskudnie, postacie strasznie sztywno się ruszają i wcale nie jestem pewien, czy tej gry nie pociągnęłaby pierwsza PlayStation. Na każdym kroku widać niedopracowane elementy – nawet napisy różnią się od tego, co mówią w danej chwili lektorzy (całkiem nieźli, swoją drogą). Krótko mówiąc – gra jest brzydka, pełna błędów i szybko robi się nudna.

Mielu ■■

OCENA 4.0/10
DO WORA Z TAKIM PLANEM

CONTEXT SENSITIVE?

■ **Nie do końca rozumiem dlaczego na wykonanie części akcji (jak otwieranie drzwi, zagadywanie) trzeba poczekać, aż pojawi się specjalna ikonka pokazująca jaki przycisk trzeba wcisnąć, żeby bohater wykonał zadanie. Takie rozwiązanie byłoby do przyjęcia, gdyby nie to, że już na przykład, by podskoczyć, trzeba nacisnąć trójkąt w odpowiednim miejscu, ale przy tym żadna ikonka akcji się nie pokazuje. Jest to dezorientujące – często biega się po całym poziomie czekając na informację, co należy wcisnąć, a to nie następuje i nie bardzo wiadomo czemu.**

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

PS2 | GCN | Xbox | PC

- Wydawca: Sierra
- Producent: Eurocom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wykonanie, grafika, animacja, kamera.
ZŁE: Nic nowego.
BRZYDKIE: Bohater...

GULASH: Ostatnio da się zauważyć, że platformówki są ginącym gatunkiem na stacjonarnych konsolach – z tym większą radością przywitałem w tym numerze aż dwie i to w dodatku porządne, gdyż oprócz Ice Age 2 jest także Ape Escape 3. Bo przyznam Wam w sekrecie, że ja lubię nieskomplikowane, ale ładne i dobrze przemyślane gry. I takie jest właśnie Ice Age 2 – nie szokuje niczym, ale porządnie bawi.

ROZTOPIŁO SIĘ LODOWATE SERCE RECENZENTA

Podszedłem do tej gry z zamiarem skrupulatnego jej objechania. To w końcu kolejny brzydki i nudny platformer na licencji, myślałem. Na szczęście postanowiłem się utwierdzić w moim błędnym mniemaniu, spędzając z Ice Age 2 kilka dłuższych chwil. Gra okazała się całkiem miłą zabawką i przykuła mnie na dłużej, niż się tego spodziewałem.

→I GOŃ ŻOŁĘDZIA!

Powyższy tytuł jest oczywiście mocno oparty na drugiej części Epoki Lodowcowej, więc spotkacie tu trójkę głównych bohaterów, obejrzycie wyjęte prosto z filmu przerywniki i posłuchacie profesjonalnych lektorów. Jednak produkt Eurocomu nie podąża wiernie za filmem i gracz przejmie kontrolę nad Sidem, Diego i Mannym tylko okazjonalnie, a pierwsze skrzypce gra tu przezabawny wiewiór Scrat, goniący naturalnie za żołędziami.

Główną zaletą Ice Age 2, która wynosi ją do miana gry dobrej, ale jednocześnie wadą, która nie pozwala jej się wzbić wyżej, jest jej „typowość". Znalazło się tu wszystko, czego można się spodziewać po przyzwoitej platformówce, ale zabrakło czegokolwiek, co by ją wyróżniało z tłumu podobnych pozycji. Nic dziwnego w takim razie, że głównym zajęciem gracza będzie szeroko rozumiane zbieractwo wszelkiej maści orzechów. Jest ich tu cała masa, a co tysiąc (!) odblokowuje się bonus w postaci filmiku bądź wywiadu, więc na brak zajęć nie można narzekać. Oprócz tego Scrat naskacze się po platformach, zabawnie podciągając się na przednich zębach, zasadzi kilka prostych kombosów i weźmie udział w licznych mini-grach. A te są całkiem ciekawe i przede wszystkim sprytnie wplecione w rozgrywkę. Większość to zaadaptowane na potrzeby prehistorycznego świata wariacje współczesnych sportów i zabaw, ale uczestniczy się w nich całkiem przyjemnie. Do tego dochodzą przekomiczne epizody z pozostałymi bohaterami, jak zjazd Sida lodową rynną połączony z Dance Dance Revolution.

■ Ten zwierzak jest tak szkaradny, że aż sympatyczny. Zresztą od jakiegoś czasu w filmach dla dzieci panoszy się moda na przekolorowaną brzydotę – choćby w Kurczaku Małym. Czy nam się to podoba, czy nie – oto główny bohater tej platformówki.

■ Meltdown ma wszystkie cechy dobrego rzemiosła: płynną animację, wygodne sterowanie, niezłą kamerę...

→I NEVER GROW UP, FRIENDS!

O ile film może obejrzeć każdy bez większego uszczerbku na umyśle, grę polecam raczej młodszym osobom. Powodów jest kilka. Przede wszystkim poziom trudności jest ustawiony bardzo nisko, a plansze uginają się od podpowiedzi. Druga sprawa, że dzieciaki nie znudzą się tak szybko wykonywaniem podobnych zadań, a i nie powinny narzekać na wtórność. Po trzecie wreszcie, oprawa wizualna jest kierowana raczej do graczy mniej wymagających. Nie mogę powiedzieć, że jest brzydka, ale trudno tu mówić o jakimś artyzmie. Sumując to wszystko, wychodzi nam idealna pozycja dla młodszego rodzeństwa, prawie pozbawiona wad. A i fan gatunku, gdy poczuje chęć na coś niewymagającego, może znaleźć tu coś dla siebie.

Kaxi ■■

OCENA 7.0/10
PORZĄDNA PLATFORMOWA GRA NA LICENCJI

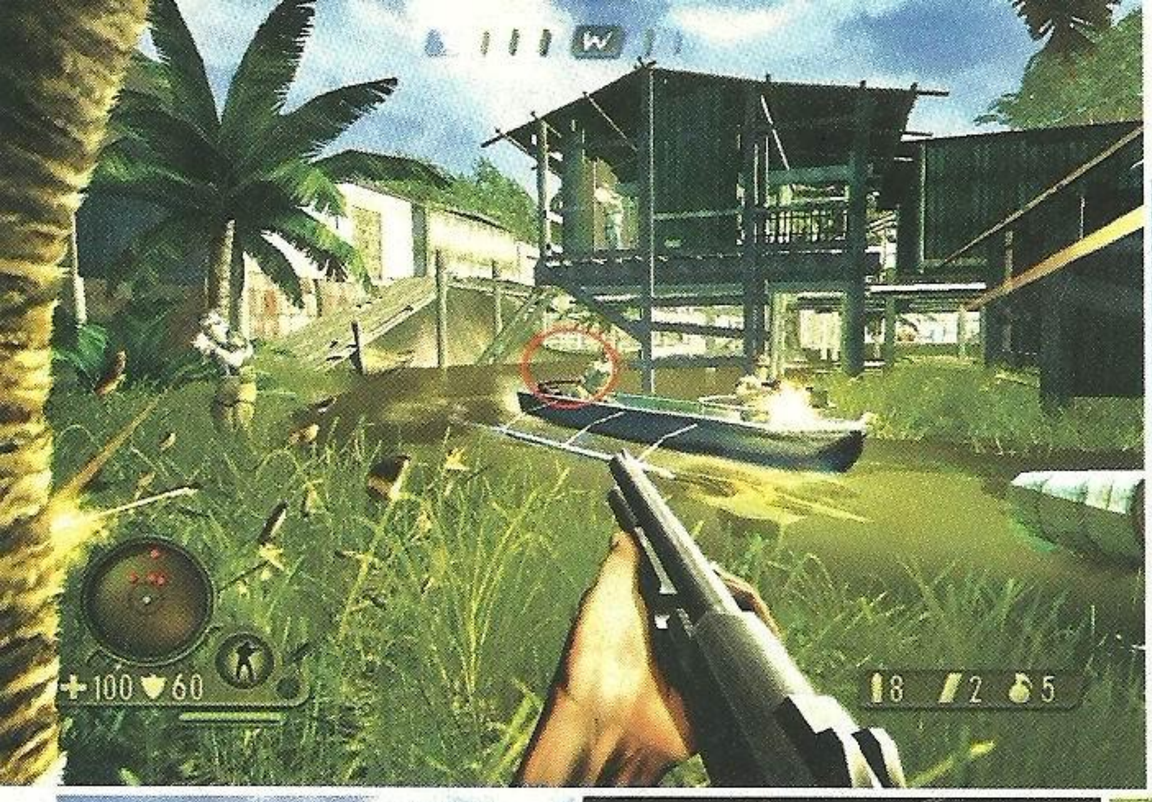
ICO™

neoplus

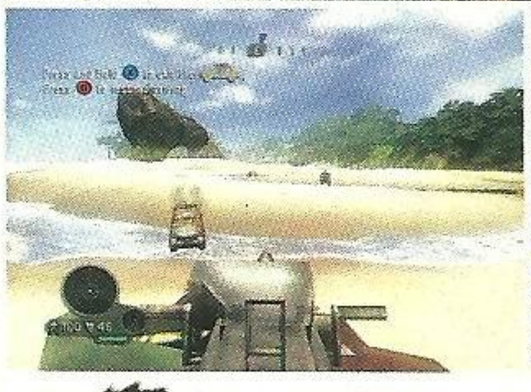
ICO © Sony Computer Entertainment Inc.

neoplus

Lara Croft: Tomb Raider Legend © Eidos Interactive



■ Jack Carver to kawał skurczybyka – jako mutant potrafi wysoko skakać, szybko biegać, rozszarpywać przeciwników na strzępy i wykrywać ich zapach.



Xbox

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Crytek
- Liczba graczy: 1-4 (16)

GRAFIKA ■■■■■■■■■□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Śliczna. Sprawia masę radochy. To samo bez większych zmian.
ZŁE: Kretyńscy przeciwnicy. Krótka. To samo bez większych zmian.
BRZYDKIE: Bronie. Bronie są ewidentnie brzydkie.

MIELU: Nic dziwnego, że Ubi wypuściło Evolution na rynek po obniżonej cenie, skoro jest to zwykły dodatek zawierający pakiet kilku nowych misji, parę niedostępnych w oryginale broni i map do multiplayera. To wszystko, co zmieniło się w ciągu pół roku od premiery Instincts, co oznacza, że animacji wciąż zdarza się nieprzyjemnie szarpnąć, a SI przeciwników dalej prezentuje się żenująco. Mimo to skusiłbym się na zakup, bo Far Cry uważam za jednego z najlepszych fpp zeszłego roku.

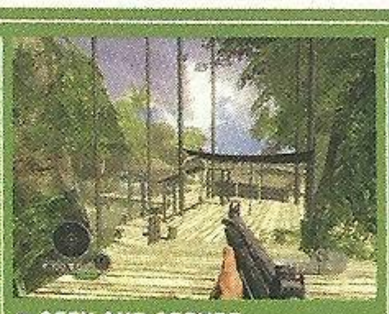
FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION

PORA KOLEJNY RAZ WCIELIĆ SIĘ W ROLĘ JACKA CARVERA I ODWIEDZIĆ TROPIKALNY RAJ

CO NOWEGO?

Chciałoby się w tym miejscu wymienić całą litanię zmian, ale niestety nie można tego zrobić, gdyż jest ich w gruncie rzeczy bardzo niewiele. Podstawowa dotyczy ceny tej gry – jest, podobnie jak choćby Midnight Club: DUB Edition Remix oferowana taniej, a jej cena nie powinna przekroczyć 100 złotych.

■ EVOLUTION
Nowy tryb zabawy to pakiet ośmiu niedługich misji dla pojedynczego gracza – ich akja rozgrywa się tuż po zakończeniu wydarzeń z pierwszej części Far Cry.



■ SEEK AND SECURE
Autorzy dorzucili kolejny tryb zabawy multiplayerowej, polegający na odszukaniu i bronieniu miejscówek zwanych stacjami

■ USPRAWNIONY EDYTOR MAP
Mapami można wymieniać się przez internet. FCIE pozwala nam także zaimportować mapy zrobione w pierwszej części gry.

Ledwo co na Xboksie pojawił się Far Cry Instincts, a ja już mam przyjemność ogrywać sequel. Choć może nazwa sequel nie jest najszczęśliwsza, bo pod względem zawartości jest to tak naprawdę mission pack (choć zazwyczaj unikam tego typu negatywnie brzmiących określeń, tym razem nie mogę się oprzeć). Jednak wychodząc z założenia, że dobrego nigdy za wiele, z zapałem rzuciłem się do eksploracji tropików z karabinem w łapie.

→I EVOLUTION, BABY!

Tryb Evolution, danie główne oferowane przez FCIE, jest typowym przykładem stosowania zasady „więcej tego samego". Jack Carver po raz kolejny wpakował się w tarapaty, po raz kolejny też skorzysta z broni palnej, umiejętności rozstawiania pułapek, przeróżnych pojazdów i swoich ponadnaturalnych zdolności mutanta do wysłania na tamten świat zastępów przemytników, rebeliantów i innego tałatajstwa. Znów zwiedzimy tropikalną dżunglę, egzotyczne wyspy i inne miejsca znane bardziej z folderów reklamowych biur podróży, niż gier FPP. Tym razem poziomy dają graczowi trochę więcej swobody w wyborze drogi i sposobu działania niż miało to miejsce w pierwszej części gry, ale w żadnym wypadku nie jest to poziom oryginału znanego zapewne co poniektórym z PC. Eksploracja terenu w połączeniu ze złudzeniem nieliniowości daje mnóstwo radochy. Zawsze można znaleźć coś ciekawego i mieć poczucie, że nasza noga stanęła tam, gdzie nie było jeszcze nigdy wcześniej człowieka. Pamiętam moment, gdy trafiłem w jakiejś cichej, zalesionej dolinie na wrak małego samolotu – poczułem się, jakbym oglądał *Lost*! Lepiej nawet, uczestniczył w nim! Nawet jeśli przy bliższych oględzinach okazuje się, że nieliniowość jest tylko iluzoryczna, to i tak takie chwile pozostają w pamięci.

Niestety, borykający się z trudnościami w znalezieniu wykwalifikowanego personelu, przemytnicy wcielili w swoje szeregi kompletnych debili. Reagowanie na nasze poczynania, póki nas bezpośrednio nie widzą, nie leży w ich naturze – to nic, że kolega obok upadł z dziurą wielkości pięści w głowie – ja postoję dalej. Gdy natomiast nas zobaczą – stoją i strzelają, ewentualnie biegną w naszą stronę. Gra jest do tego momentami kompletnie niesprawiedliwa, i taki na ten przykład snajper, jeśli ma nas zobaczyć, to nas zobaczy, choćby i z kilometra pakując nam ołów w zadek. Ot, bo tak twórcy gry mu kazali, inteligencji wszak żadnej nie ma, tylko odrobinkę „przegięty" wzrok.

Ponieważ Evolution to bezpośrednia kontynuacja Far Cry Instincts nie będzie nam dane obserwować przemiany naszego bohatera z człowieka w mutanta. Wszystkie umiejętności dane nam tu są od początku. Jasne, fajnie rzucać się na wrogów z pazurami i zabijać ich jednym ciosem, a potem patrzeć, jak ich ciało bezwładnie leci kilkadziesiąt metrów dalej, ale brak jakiegoś rozwoju postaci wiele osób uzna pewnie za wadę. Główny tryb ma jeszcze jeden, i to dość poważny, feler. Gra jest niestety bardzo krótka. Już Far Cry Instincts nie powalał długością rozgrywki, ale Ewolucja wypada pod tym względem jeszcze gorzej. Osiem misji to niewiele (zwłaszcza, kiedy okazuje się, że przecudny pierwszy poziom to trzy z nich). Wiem, że nie każda gra musi być Oblivionem, ale przyznacie, że to niewiele.

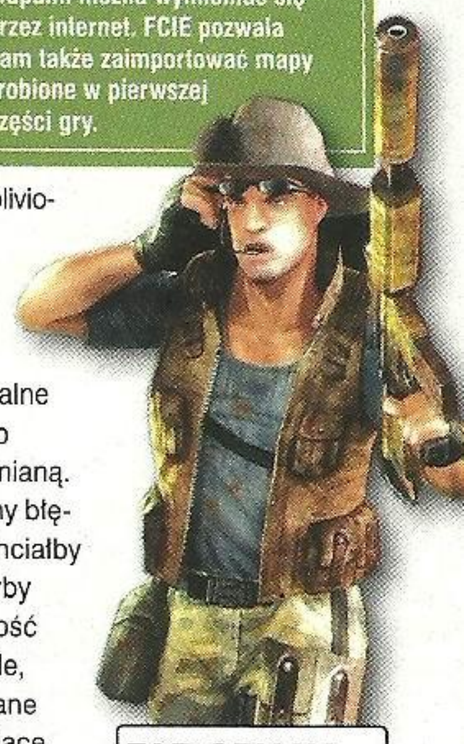
→I PARADISE, BABY!

Grafika nie zmieniła się wcale, co w przypadku tej gry oznacza, że robi kolosalne wrażenie. Ciepła paleta kolorów, tak rzadko spotykana w tego typu grach, jest miłą odmianą. Zieleń otaczającej nas roślinności, cudowny błękit wody i złoty piasek plaż – człowiek aż chciałby wyciągnąć kocyk i chwilkę posiedzieć, gdyby tylko nie ten świst kul nad głową. Widoczność jest olbrzymia, wszystko wygląda wspaniale, a do tego jest płynnie. Tylko bronie wykonane są cienko. Badziewnie wyglądające i brzmiące pukaweczki kompletnie mnie do siebie nie przekonały. Zwłaszcza po tym, jak prezentują się one w nadchodzącym FCI Predator. Nieco gorzej od grafiki wypada oprawa audio, z dość standardowymi odgłosami strzelaniny i niespecjalnie w ucho wpadającą muzyką, ale klimatyczne odgłosy dżungli i dobre głosy postaci zaliczyć trzeba na plus. Miłośnicy tworzenia własnych map z radością odkryją w edytorze kilka dodatkowych opcji i elementów, a nowy tryb zabawy multiplayerowej, także uraduje wszystkich miłośników wieloosobowej wyrzynki.

Jeśli wymęczyłeś już FCI na wszystkie możliwe sposoby i wciąż Ci mało – możesz spróbować swoich sił z FCIE. Jeśli nie miałeś z serią styczności – lepiej chyba zrobisz sięgając po poprzedniczkę. Jeśli natomiast oprócz X'a masz Xboxa 360 – poczekaj lepiej na Predatora – dostaniesz obie gry w podrasowanej oprawie.

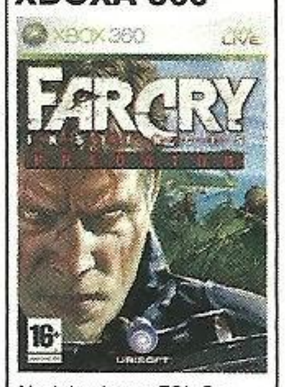
Blizzard Beast ■■

OCENA 7.8/10
MISSION PACK DLA FANÓW

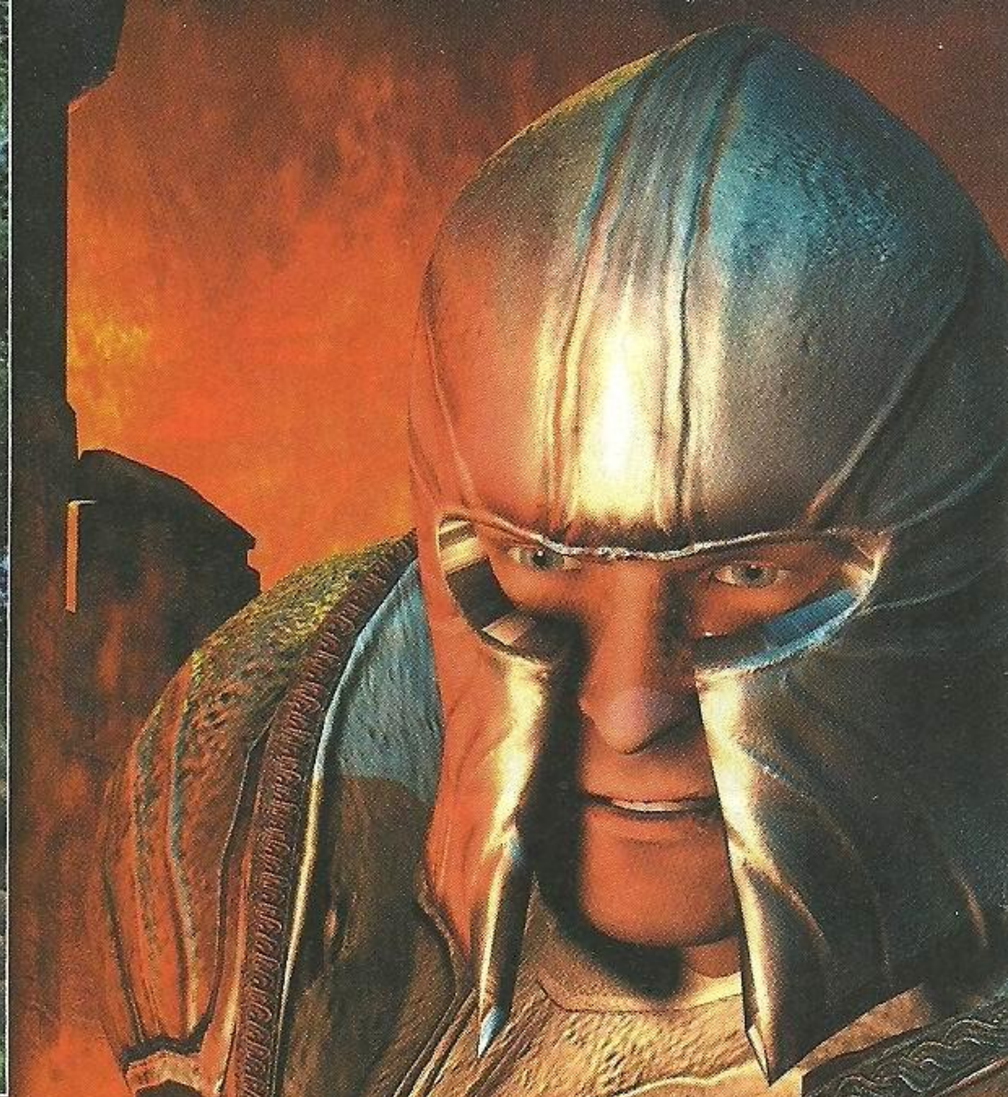


■ Far Cry już na zawsze pozostanie jedną z najfajniejszych gier na Xboksie – co do tego nie ma najmniejszych wątpliwości.

FAR CRY NA XBOXA 360



Nadchodzący FCI: Predator zawierać będzie kampanie dla pojedynczego gracza z FCI i FCIE w dopasionej grafice (mocno podciągnięte postacie, bronie i woda, dziesięciokrotnie większa widoczność, poważnie dopasione tekstury). No i oczywiście nowe achievementy do odhaczenia, hehe.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

KOLOS WŚRÓD ERPEGÓW

Xbox 360

- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sumo Digital
- **Liczba graczy:** 1 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ogrom wszystkiego.
ZŁE: Bugi utrudniające zabawę.
BRZYDKIE: Myśli o Xboksie 360...

BLIZZARD BEAST
Oblivion wciągnął mnie jak odkurzacz. Ogrom tej gry przytłacza – mnie przytłoczył, gdy byłem zajęty wypełnianiem jedenastu zadań na raz. Nieliniowość i potworne rozbudowanie to olbrzymie zalety tej pozycji. Wszędzie można wejść, wszystko podnieść, z każdym pogadać – rewelacyjna sprawa. Do tego wygląda to obłędnie i ma naprawdę fajny klimat fantasy. Fakt, nie jest to król dynamiki, ale ja potwornie wczułem się w spokojne zwiedzanie świata i nic a nic wolniejsze tempo rozgrywki mi nie przeszkadzało. Kilkaset godzin gry upchnięte na jednej płytce to znakomity argument dla wszystkich, którzy przekreślają X360 z powodu braku napędu nowej generacji.

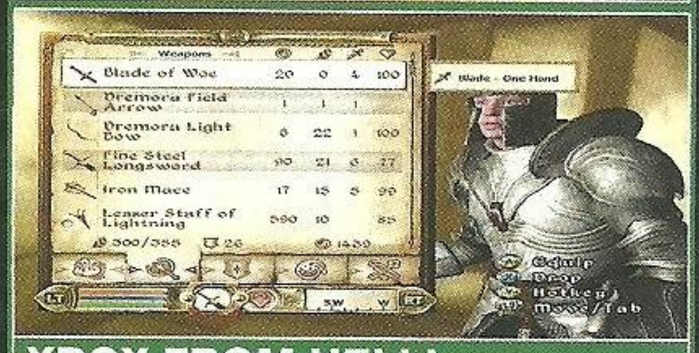
Elder Scrolls IV: Oblivion podtrzymuje tradycję „anglosaskich" gier rpg – akcja przedstawiona jest z perspektywy pierwszej osoby (tradycja ciągnąca się przynajmniej od czasów Eye of the Beholder), zaś klimat jest klasyczny dla fantasy – żadnych mieczy wysokości i szerokości człowieka, żadnych chocobosów, agresywnych żelków i bishonenów wszędzie dookoła. Aha, i żadnego levelowania postaci – gra cały czas dostosowuje poziom trudności do naszych możliwości, więc nie trzeba się obawiać, że jak gdzieś wleziemy, to spotkamy potwora, który zrobi z nas miazgę jednym ciosem.

→| CUD PAMIĘCI

Na początek mam ochotę wrzucić trochę dziegciu do tej ogromnej kadzi miodu. Otóż zdziwiło mnie, że świat gry jest tak skromnie zaludniony. Na przykład na ulicach ogromnego miasta spotkamy zaledwie kilkunastu przechodniów (nie licząc straży miejskiej). O ile mnie pamięć nie myli, to w Elder Scrolls II: Daggerfall, grze sprzed dekady, przechodniów w miastach i miasteczkach było nie mniej (o ile nie więcej), niż w najnowszej grze Bethesdy! Z jednej strony to dobrze, bo nie trzeba tracić czasu na żmudne pogaduszki, ale z drugiej – naprawdę słabo wyglądają ogromne miasta, w których jest więcej straży niż mieszkańców. Jak dla mnie po prostu większość przechodniów swobodnie mogłaby nie mieć nic do powiedzenia. Ot, na przykład: „Śpieszę się, nie mam czasu na pogaduszki" i już wiemy, że ten koleżka nie da nam kolejnego questa. Ale zostawmy to.

Oblivion jest grą przeogromną i nie ma w tym ani grama przesady. Spokojnie można przy niej spędzić kilkaset godzin. Wszystko to za sprawą naprawdę gigantycznego świata gry, po którym bez konia nie da się w zasadzie poruszać w przyzwoitym tempie (za to można się za pomocą mapy „teleportować" do najważniejszych miejsc). Co zaś jeszcze lepsze – większość mapy to wielkie białe plamy – zaznaczone są tylko główne miasta i drogi, reszta tylko czeka na zwiedzanie i odkrywanie kolejnych wyzwań i niebezpieczeństw. Oczywiście nie ma przymusu – można swobodnie przejść całą grę wykonując wyłącznie główne misje, ale co to byłoby za granie w erpega bez zagłębiania się w lochy zrujnowanych świątyń i szukania artefaktów? Zresztą ciekawość i tak zazwyczaj bierze górę – już po wyjściu z pierwszych podziemi na światło dzienne niedaleko widzimy kuszące ruiny, które aż proszą się o splądrowanie. I tak jest w tej grze ciągle – czasami niemal bezwiednie dawałem się na długie godziny wciągnąć w szwendanie po jaskiniach i podziemiach, ale z drugiej strony – nieco mnie to drażniło, głównie poprzez pewną schematyczność – większość lochów okazuje się olbrzymia aż do przesady, przeciwników jest naprawdę dużo (i są głupi, ale o tym później), a nagrody najczęściej są dość skromne, szczególnie jeżeli nie uda nam się zdobyć wytrychów, bez których nie otworzymy skrzynek zawierających najfajniejsze skarby.

Tak czy inaczej – sam mechanizm gry jest niemalże niezmienny od czasów pierwszej gry w serii – ogromny świat i gracz wrzucony w sam jego środek, czujący się trochę jak ten osiołek, któremu w żłoby dano... Zająć się głównym questem, czy pobocznymi, bawić się w gladiatora, czy w łowcę skarbów lub najemnika... O, a tam jeszcze nie byłem, i tam też nie, i tam, i tam... Możliwości są w zasadzie niezmierzone – dużo zależy od tego, jaką profesję obierzemy. Wiadomo, że inaczej będzie grało się wojownikiem, inaczej magiem, a jeszcze inaczej złodziejem. A poza tym zawsze można bawić się przecież w kupca, alchemika (możliwość tworzenia własnych eliksirów!), czy co tam sobie jeszcze wymyślimy. O proszę – można na przykład zostać rasowym wampirem i bawić się nocami w wysysanie ludzi!



XBOX FROM HELL!

Na początku zabawy miałem ochotę wyrzucić X360 wraz z Oblivionem za okno – a to za sprawą przerażliwie długich loadingów (ponad minutowych!), długich sekund czekania na doładowanie się najprostszego menu otwieranej właśnie skrzynki, wiecznego doładowywania kolejnych elementów poziomu i koszmarnego pop-upu. Potem dopiero odkryłem, że w niektórych Xboxach jest problem z tzw. cachem (terminologia pecetowa, yuuk!), z którego Oblivion często i gęsto korzysta, a który to „zapycha się" podczas gry. Rozwiązaniem problemu okazało się trzymanie przycisku A podczas uruchamiania gry i od tego momentu loadingi były już całkiem przyzwoite, a kolejne obszary poziomu doładowywały się bardzo sprawnie, z maleńkimi, sekundowymi najwyżej przestojami. Oczywiście operację z wciskaniem A trzeba było co jakiś czas powtarzać, bo cache znowu się zapychał. Niestety, ocena gry na tym ucierpiała – pierwsze wrażenie jest przecież najważniejsze.

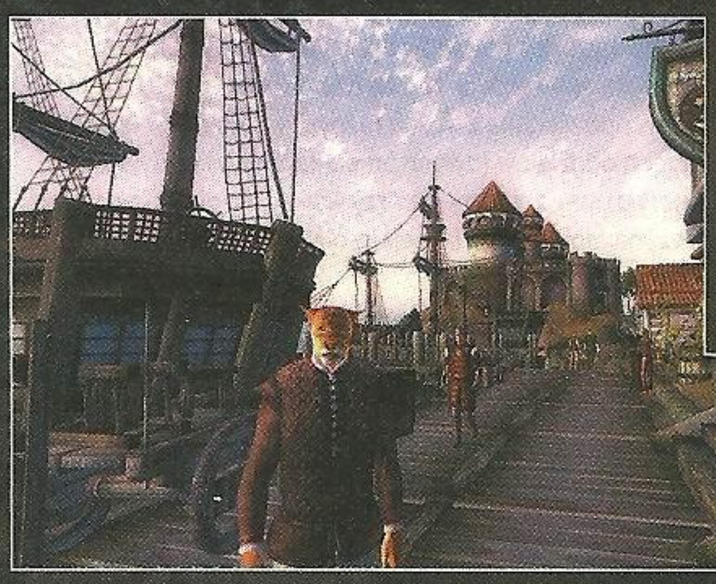
Niezłym patentem w Oblivion jest rozbudowany system konsekwencji wszystkich niemalże naszych czynów, zaś każdy nasz występek popełniony publicznie sprawia, że zainteresują się nami organy ścigania, a ludzie, którym uczyniliśmy coś złego zaczną się do nas odnosić z niechęcią. Niestety system ten działa momentami nieco zbyt brutalnie i karze nas za niewielkie, a czasami niezamierzone pomyłki. Jak choćby taka – do spółki ze strażnikiem zaatakowałem bandytę grasującego po gościńcu i przez przypadek sieknąłem stróża prawa mieczem (sam podlazł pod miecz, głupek). Karą miała być grzywna, ale jako że nie miałem na nią kasy, to chciał mnie wsadzić do więzienia, na co się oczywiście nie zgodziłem, co z kolei doprowadziło do kolejnego konfliktu z prawem, a potem już wszyscy strażnicy chcieli mnie wsadzać do jamy. Ale to jeszcze jest do przeskoczenia – wystarczy zdobyć kasę na zapłacenie grzywny i jest spokój. Gorzej, gdy pewnego razu jakoś tak wcisnął mi się przycisk i wsiadłem na konia należącego do jednego z głównych bohaterów niezależnych. Ten bez dyskusji wyciągnął miecz i się na mnie rzucił i choć poddałem się bez zadania choćby jednego ciosu, to i tak patrzył on na mnie krzywo przez resztę gry.

→| NA WŁASNE OCZY

Nie ulega wątpliwości, że gra jest naprawdę ładna – cudowne krajobrazy, ogromna widoczność, piękne efekty świetlne (słońce, ogień, odblaski na śniegu, czy naszym mieczu), śliczne tekstury, mimka twarzy wszystkich postaci też niczego sobie... Całość jest bardzo estetycznie wykonana i w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Czasami tylko animacja postaci szwankuje, ale już na przykład efekt „szmacianej lalki" działa rewelacyjnie – jeżeli na przykład załatwimy kogoś na schodach, to będziemy mieli okazję obejrzeć jak się z nich stacza. Walka nie jest jakoś specjalnie skomplikowana, ale wymaga skupienia i wyczekiwania momentów do ataku – nieustanne machanie bronią we wściekłej próbie zmiażdżenia przeciwnika skończy się najpewniej porażką – trzeba blokować i kontrować. Prawdziwe problemy zaczynają się, gdy musimy walczyć z większą liczbą oponentów – gdy stoją obok siebie i na przykład jeden zadaje cios, a drugi blokuje, to mamy kłopot. Niestety, wrogowie są robotami – zazwyczaj nie myślą tylko atakują, a na dokładkę mają problemy ze wzrokiem. Jednego z trudniejszych przeciwników rozstrzelałem konsekwentnie z łuku ze sporej odległości. Podbiegał kawałek w moim kierunku, nie zauważał nic niepokojącego i po chwili wracał na swoje miejsce, by znowu zarobić strzałę. A takich kwiatków jest tu więcej. Dźwięk się sprawdza – w Dolby Digital dokładnie słyszymy skąd nadciąga przeciwnik, odgłosy ciosów i ryki potworów są satysfakcjonujące, a muzyczki, choć nie porywają, dają się słuchać bez bólu. Gorzej z dialogami, które czasami wydają się nieco sztuczne.

Oblivion jest grą jedyną w swoim rodzaju – każdy fan Conana, czy jakiegokolwiek innego klasycznego bohatera fantasy, powinien się na nią rzucić bez zastanowienia. Nie zawiedzie się, choć po pewnym czasie może się zmęczyć łażeniem po tych wszystkich podziemiach, lochach, czy innych planach egzystencji (które zaprojektowano kompletnie bez polotu i po prostu badziewnie). Na szczęście ma w odwodzie całe mnóstwo innych rzeczy do zrobienia, a do porzuconego głównego wątku gry może wrócić kiedy tylko przyjdzie mu ochota. Aha, zdaję sobie sprawę, że nie liznąłem tu nawet ćwierci zawartości gry i nie przedstawiłem nawet ułamka tych wszystkich rzeczy, które czekają tu na dzielnego poszukiwacza przygód, ale ta gra jest na to po prostu za duża – w tym momencie, obok utrzymanego w zupełnie innym klimacie Dragon Questa, jest to najlepsza gra rpg na konsolach.

Marcellus ■■



■ Do wyboru mamy kilka ras – od ludzi kilku nacji, przez elfy leśne, wysokie i mroczne, kotopodobnych Khajiitów (po lewej) oraz jaszczuroludzi, a na zielonoskórych orkach kończąc. I nie, szkieletami grać nie można.

OCENA 9.2/10

MEGA ERPEG DLA MANIAKÓW LIZANIA ŚCIAN

INWAZJA RPG

BLUE DRAGON na X360 szykowane przez Mistwalker – firmę Hironobu Sakaguchiego – ukaże się w Japonii pod koniec tego roku. Czy poprawi sprzedaż X360 w Kraju Kwitnącej Wiśni?

MASS EFFECT mistrzowie RPG – firma BioWare – także pracują nad erpegiem na X360. Gra będzie utrzymana w futurystycznym klimacie. Planowana jest na trylogię, ale póki co poczekajmy na pierwszą część...

FINAL FANTASY XI pierwszy MMORPG od Square Enix właśnie konwertowany jest na X360 – to idealna platforma pod tę grę, więc fani świata Vana'diel już mogą zacierać łapki.

LOST ODYSSEY – drugi z erpegów firmy Mistwalker ukaże się w przyszłym roku. Przyjdzie nam wcielić się w człowieka skazanego na tysiącletnie życie. Kaim mu na imię. Nie mylić z Kainem...

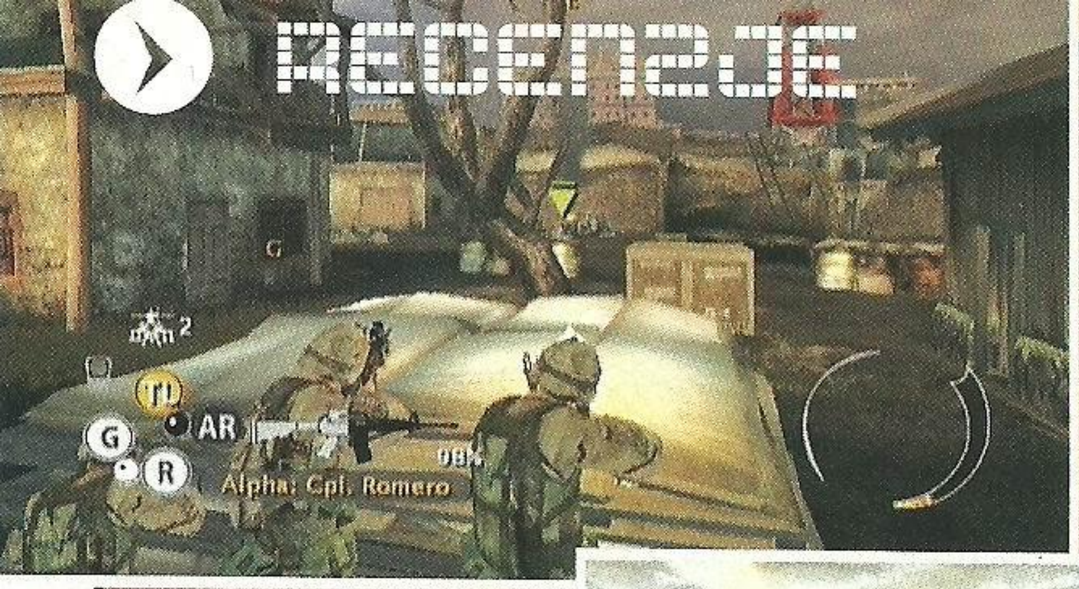
ALCHEMIA, WŁAMANIA I MORDERSTWA

Antypatie i sympatie – Niemal każda postać w grze ma do nas jakiś określony stosunek, który można spróbować poprawić w swego rodzaju mini gierce. Polega ona na mówieniu postaci, którą chcemy udobruchać rzeczy, na które jest łasa – u niektórych będą to komplementy (Admire), u innych dowcipy (Joke), groźby (Coerce) lub nasze własne przechwałki (Boast). Jeżeli dobrze wszystko rozegramy, to rozmówca nas polubi, lub będzie do nas zniechęcony, w zależności od tego, co chcieliśmy osiągnąć.

Delikatna robota – otwieranie drzwi i skrzynek odbywa się w kolejnej mini-gierce, w której w z zależności od stopnia skomplikowania musimy wytrychem zablokować od jednego do pięciu bolców zamka. Nie jest to jakoś specjalnie trudne, ale pamiętajcie, że pośpiech jest złym doradcą, a każda nieudana próba powoduje złamanie wytrycha i konieczność zaczynania od początku.

Alchemia i zielarstwo – poszukiwanie kamienia filozoficznego raczej nie jest naszym celem, ale za to możemy tworzyć różnego rodzaju trucizny i lekarstwa ze znalezionych podczas gry składników. Co najlepsze – większość z nich możemy zdobyć po prostu zbierając różne komponenty. A to z powalonych stworzeń, których organy mają magiczne właściwości, a to po prostu zbierając rosnące wszędzie roślinki. Działanie substancji możemy potem sprawdzić na wrogach na przykład smarując nimi ostrze naszego miecza. Testowane na potworach!

Jak zostać mordercą – w pewnym momencie gry usłyszałem od jednego z NPCów, że członkowie Dark Brotherhood wcielają do swego bractwa tych, którzy zabili z zimną krwią niewinną osobę – przychodzą podczas snu i składają ofertę przystąpienia do bractwa. Oferta jest jednorazowa i raz odrzucona już nigdy nie zostanie powtórzona. Warunkiem przystąpienie do DB jest oczywiście zamordowanie wskazanej przez bractwo osoby, co rozpoczyna całą serię kolejnych questów.



■ Rozbudowano także sieciowy multiplayer – oprócz coopa dla dwóch osob, są również tryby dla większej liczby graczy: ośmiu na Xpudle, czterech na PS2.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

PS2 | Xbox

- Wydawca: THQ
- Producent: Pandemic
- Liczba graczy: 1 (4) (8)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Taktyczne zagrywki, potęga czołgu, szeroki wachlarz rozkazów
ZŁE: Odruchy żołnierzy na przebiegających blisko wrogów, respawnujący przeciwnicy, savepointy
BRZYDKIE: Sylwetki mudżaheddinów, wielkie, puste pomieszczenia

GULASH: Zgadzam się. W jedynkę grałem całkiem długo, ale AI i bugi w dwójce po prostu przeszkadzają w zabawie. Choć jeśli podobała Ci się pierwsza część, śmiało atakuj.

ADVANCED WARFIGHTER TO TO NIE JEST. GRAFICZNIE. ALE ŻE GRA SIĘ SŁABIEJ – TO JUŻ INNA SPRAWA

Pierwszy FSW był fajny. Monotonny, ale realistyczny i wciągający. Dla tych, którzy nie wiedzą co to takiego – gra taktyczna oparta na symulatorze stworzonym na potrzeby amerykańskiej armii. Z widokiem mniej więcej zza pleców, ale bez możliwości sterowania krokami pojedynczych żołnierzy. Zamiast tego, zawieszony gdzieś w powietrzu wydawałem rozkazy drużynom (wyjściowo – dwóm czwórkom z dowódcą, strzelcem, operatorem cekaemu i grenadierem każda, ale dochodziły jeszcze na przykład ekipy snajperów i możliwość wzywania wsparcia), które przekazywali następnie dowódcy. To w FSW rozpoczęła się moda na wiązanie ogniem wroga jedną ekipą, a następnie flankowanie drugą. I tak przez całą grę, skacząc od jednej osłony do drugiej. Nie, wcale nie nudne. Mi się podobało.

→I NOWE ROZKAZY, NOWE BZDURY

W dwójce, poza dodaniem wszystkich tych opisywanych na dole opcji, solidnie przebudowano system rozkazów. Teraz poruszamy się do wyznaczonego punktu albo biegiem (Hot), albo powoli w zwartej formacji (Tight), z karabinami gotowymi do wyeliminowania ewentualnego zagrożenia. Lub, jak to bywa, gotowymi do „niewyeliminowania" go i pozwolenia na skoszenia całego oddziału, przez gościa który powinien był zostać zauważony. Wachlarz ruchów uzupełnia zwiad: wysyłamy jednego żołnierza, a on po dobiegnięciu we wskazane miejsce sprawdza, czy pozycja jest bezpieczna. Jeżeli jest – dołącza do niego reszta drużyny, jeżeli nie - wraca. Tyle przynajmniej według gry, bo ja znalazłem jeszcze jedno wyjście. Zwiadowca biegnie na miejsce, nie zauważa gościa stojącego trzy metry obok, woła resztę i ta, jak na doskonale wyszkolonych amerykańskich żołnierzy przystało, zostaje wystrzelana jak kaczki przez niedożywionego mudżaheddina z AK-47.

A czasami by się przydało. Szczególnie, kiedy widzę, jak jeden z moich leży i jęczy trafiony po tym, gdy okazało się, że ocena stopnia ukrycia oddziału za małym murkiem moja i gry różniła się bardzo znacząco. Tak, tutaj nikt nie umiera od razu. Pojęczy jeszcze trochę. Warto rozważyć wzięcie na grzbiet postrzelonego, bo po doniesieniu go do punktu ewakuacyjnego dostajemy uzupełnienie. Albo i nie, jak naznosiliśmy ich już w misji zbyt wielu – pula nie jest niewyczerpana.

Przeciwnicy to twarde orzechy. Przeskakują od zasłony do zasłony, cofają się kiedy w ich stronę poleci granat, starają się zająć dogodne pozycje. W dodatku mają swoje pooznaczane malunkami szabli drzwi, z których wylewają się do czasu aż wysadzimy je granatem. Reszta pojawia się w określonych momentach – na przykład kiedy nasi żołnierze przekraczają jakiś niewidzialny punkt za tamtym załomem pojawia się trzech gości. Zginęliśmy? Ekstra. Zapamiętać i wykorzystać przy następnym podejściu. I tu pojawiają się problemy. Adwersarze wylewają się drzwiami, my mamy swoje rozkazy, ale niestety misje zbyt często mają tylko jeden właściwy sposób przechodzenia. Teren zwykle jest bardziej lub mniej otwarty (mapy nie są zbyt wielkie i ograniczają je ściany, na które nie daje się wjechać kursorem), ale zdobywa się go tak, a nie inaczej.

W budynku naprzeciwko znajduje się okno, które mogłoby być dobrym punktem do ostrzelania wrogów? Nie, nie mogłoby – musi być. Jak tam nie wejdziemy, to nie przejdziemy dalej. Okazje nie są okazjami. Są musem. A zdobywanie dużych odkrytych połaci otwartej przestrzeni wymaga próby – jednej, drugiej, trzeciej, aż w końcu wiemy, która osłona daje dobre schronienie przed ogniem. W przeciwnym wypadku kończymy z rozwalonym oddziałem i z braku czegoś takiego jak reload posługujemy się granatem, żeby dobić liczbę ofiar powyżej wymaganych trzech, po czym rozpoczynamy od poprzedniego save pointu. Z tym zresztą wiąże się zabawna historia. Sejwy następują w mniej więcej przewidzianych przez grę momentach. I nie mamy na nie wpływu. Między innymi dlatego miałem okazję oglądać dziesięć razy załadowany stan gry zaczynający się od tego, jak jeden z moich wojaków zaczyna podnosić rannego kolegę, i sekundę po tym zaczyna go ostrzeliwać jakiś mudżaheddin. A jak mudżaheddin zaczyna ostrzeliwać stojącego na placyku gościa, to dupa.

Słabo jest też z zachowaniem naszych elitarnych podwładnych. Czasem potrafią zdejmować bez trudu przebiegających pięćdziesiąt metrów dalej gości, ale zbyt często nie potrafią trafić biegnącego środkiem placu samotnika. Smutne. Szczególnie, że każdy z naszych wojaków ma swoje nazwisko, wygląd i głos (do wykrzykiwania komend i okazjonalnych bluzgów głównie, ale nie tylko) i, jak okazuje się po skończeniu gry, także swój życiorys. Zabici już nie pojawiają się w dalszych misjach jako uzupełnienia, więc warto o nich dbać.

→I FACHOWO SPIEPRZONA WOJNA

Pomimo mnogości rozkazów, możliwości rozdzielania każdej czterosobowej drużyny na dwójki i wszystkich tych nalotów helikopterów, nowych rozkazów i tak dalej, gra nie daje wielu opcji rozwiązywania problemów. Najbardziej przypomina to staroszkolne przygodówki – równie często się tu ginie i równie często właściwe rozwiązanie odkrywamy metodą prób i błędów. A przez rzadkie i nieregularne save'y jest to strasznie denerwujące. Ta gra wyczerpywała moją cierpliwość po mniej więcej trzydziestu-czterdziestu minutach. Za każdym razem. Jej szczęście, że chciałem ją skończyć, ale robi wiele, żeby jej nie lubić. Już dawno tyle razy sobie nie porzucałem padem.

Grafika i dźwięk są niezłe. Nie jest jakoś szczególnie ładniej niż w jedynce. Wprowadzenie większej liczby kolorów upstrokaciło wszystko, a mi się podobał beżowo-piaskowy klimat jedynki. Modele naszych są w porządku, gorzej jest z lalkowatymi wrogami. Nie to, żebyśmy zawsze mogli zobaczyć zwłoki, bo wybuch granatu zamienia je w krwawy przecier. Bardzo fachowy jest czołg, zresztą towarzyszący wystrzałom z działa huk jest mocarny. Reszta udźwiękowienia – taka, jakiej się można spodziewać po grze wojennej. Ciągły terkot strzałów, wybuchy, syk z granatów dymnych i teksty żołnierzy ubarwiające zabawę. Nie na tyle, żeby szalenie wkręcić się w opowiadaną z trzech różnych perspektyw historię trzech oddziałów (dwóch amerykańskich i brytyjskiego), których losy zbiegają się przy walkach o most Tian Hamir. Przynajmniej to jest fajniejsze niż w jedynce.

Banan ■■

OCENA 6.8/10
MOGŁO BYĆ ZNACZNIE LEPIEJ, ALE DA SIĘ POGRAĆ

MASA NOWOŚCI

■ **KAPITAN ACHMED**
Dostajemy pod skrzydła także Zekistańczyków. Achmed przez ch występuje w sztuce jeden, jego AK-47 ma mało pojemny magazynek, ale za to gość znajduje postuch u tubylców, a mudżaheddini nie strzelają do niego dopóki sam nie atakuje. Dobry do zwiadu.

■ **ŚCIĄGANIE RANNEGO**
Nie, nie kolejny synonim wspierania trębacza. Szczególnie przydatne, kiedy jeden z naszych leży blisko naszej pozycji, ale wróg ostrzeliwuje teren i zarzucenie sobie gościa na plecy (ze względu na długość animacji) nie wchodzi w grę. Łapiemy rannego i dociągamy do najbliższej osłony.

■ **WJAZD NA KWADRAT**
Wbijanie się do budynków ze schodami odbywa się na dwa sposoby. Breach to wzajemne ubezpieczania się i rozwalanie wszystkich napotkanych wrogów. Jeżeli zaś tylko wbiegamy na patę, jest szansa, że rozwali nas ten, kto jest w środku.

■ **PRECYZYJNE STRZELANIE**
Dowódca i strzelec potrafią w tym trybie zdjąć gościa chowającego się za barykadą (czerwona kropka symbolizuje możliwość trafienia). Dowódca oznacza laserem cele dla helikoptera, stawiamy zaporę z CKMu, a grenadier rozwala cele (albo siebie, wali z granatnika w murek).

■ **BRADLEY NA START**
Czołg z ruchomą wieżyczką, przepotężnym działem i wręcz nieuczciwie skutecznym w walce z piechotą kaemem z przodu, jest tak potężny, że zostaje nam oddany pod rozkazy tylko w kilku misjach. Łatwo i przyjemnie się nim steruje, a grzmot działa to konkret.

■ **ŻOLNIERZYK Z OKIENKA**
W budynkach znajdują się okna. Przy każdym można postawić jednego żołnierza. Kiedy jest na piętrze, spokojnie można prowadzić stamtąd ogień i nasz człowiek ma wtedy przewagę, mogąc zdejmować nawet przeciwników za przeszkodami. Ale ściąga też na siebie ogień.

RAINBOW SIX CRITICAL HOUR

CZY JEST KTOŚ, KTO JESZCZE NIE POGUBIŁ SIĘ WE WSZYSTKICH GRACH TOMA CLANCY'EGO?

Bo ja się pogubiłem, i to całkiem dawno. A pogubić się jest o tyle niedobrze, że można wziąć grę dobrą za złą i odwrotnie. No więc, to jest właśnie przypadek „odwrotnie". Ta gra jest zła i musicie trzymać się od niej z daleka. Nie wiem jakim cudem można bezkarnie tak zeszmacić markę Rainbow Six. Pół roku temu recenzowałem Rainbow Six: Lockdown, który był dość prostym FPPem, ale nie był też tragiczny – można było postrzelać. Tym razem postanowiono powrócić do formuły gry trochę bardziej realistycznej, ale za to gra wyszła tak cienka, że szkoda gadać.

Od razu zdradzę Wam genezę tytułu. Według twórców, to najbardziej krytyczne momenty w historii całej Tęczy Sześć. Według mnie słówko „Critical" odnosi się do padacznego poziomu miodu w tej pozycji. Pytacie skąd wzięło się „Hour"? Mniej więcej tyle czasu będzie Wam potrzebne na przebrnięcie przez tę grę. Nie tak dawno wieszałem psy na Blacku za jego nędzne osiem misji, więc tu producenci gier utarli mi nosa udowadniając, że grę, w której misji jest siedem, też da się zrobić. I to jeszcze każdą można skończyć błyskawicznie, w kilka, kilkanaście minut. Już się śmiejecie? To jeszcze dorzucę dodatkowy powód do śmiechu – wszystkie te misje już kiedyś były w Rainbow Sixach! Tak! Ta gra to bowiem siedem misji „the best of Rainbow". Czujecie? Pakiet siedmiu odgrzewanych, krótkich, nudnych kotlecików. Mocno przeterminowanych. Blee.

Xbox | PS2

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Red Storm
- Liczba graczy: 1-2 (16)

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Nie wiem. Chyba nic.
ZŁE: Zawartość tego „czegoś".
BRZYDKIE: Wszystko... Nie zmieści się w tabelce.

GULASH: Jakie niemiłe zaskoczenie ze strony Ubisoft i ekipy Red Storm, firmy odpowiedzialnej przecież za Ghost Recon: Advanced Warfighter... Ta gra jest przede wszystkim przeszkaradna, bo levele poskładano z wydanych dawno temu rainbowsixów na pecety. Przyjemność z niej czerpać będą jedynie fani taktycznej strony tej serii, ale czy oni mają konsole? Śmiem wątpić.

→I GIŃ, PRZEPADNIJ...

Nie lubię Dinga Chaveza – to imię bardziej pasuje do sprzedawcy burritos niż do antyterrorysty. Ding nie załapałby się ani do pierwszej setki moich ulubionych bohaterów gier, ani do pierwszego tysiąca. W Critical Hour pokierujecie nim i jego trzema koleżkami – Dingiem osobiście, podczas gdy koleżkom wydacie kilka prostych rozkazów. Sama taktyka podczas misji także nie gra wielkiej roli, a to dzięki temu, że przeciwnicy są głupi jak buty. Nasza drużyna też inteligencją nie grzeszy blokując się o wszystko, co popadnie, ale przynajmniej strzela celnie i terrorystów-baranów zdejmuje jak się patrzy. Dzięki opcji zapisywania gry w dowolnym momencie nie powinniście mieć problemów z zaliczeniem tej pozycji, pytanie tylko, po co mielibyście w ogóle się do niej zabierać? Same misje to nędza. Wyjęte z kontekstu, pozbawione sensownej fabuły nie zachęcają do zabawy. Kto i po co grozi wysadzeniem biblioteki w Wenecji, czy też dlaczego ktoś porwał jakąś panią doktor – wolę spędzać czas w towarzystwie innych gier, które potrafią mnie przekonać do wydarzeń na ekranie.

→I ...CRAPIE TĘCZOWY

Grafika to śmiech na sali. Niektóre tekstury wyglądają jak z poprzedniej epoki. Design leveli to porażka na całej linii. Przykładowo mamy farmę, kilka budynków, w których chowają się terroryści do likwidacji oraz szlabany i płoty, które tak tną poziom, że musimy wejść do każdego z budynków, żeby wyjść z drugiej strony szlabanu. Nie sposób misji zaliczyć od razu idąc do celu, bo szlaban to po prostu tak potworna przeszkoda dla elitarnego oddziału, że nie mogą go przeskoczyć, tylko muszą go obejść. Dźwięk jest tak przeciętny, jak tylko może być, a odgłosy broni przypominają strzelanie z kapiszonów. Jest jeszcze wiele beznadziejnych rzeczy, które mógłbym wymienić, ale nie muszę już dłużej o tym koszmarku pisać i o nim myśleć. Wam też to drugie odradzam.

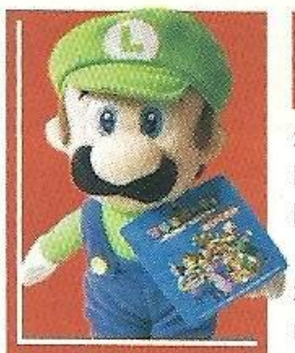
Blizzard Beast ■■

OCENA 4.9/10
TĘCZA SZEŚĆ? NIE, NĘDZA CZTERY PRZECINEK DZIEWIĘĆ

■ Szkoda, że nikt nie wpadł na pomysł, by wrzucić kilka mini-gierek dla Bongosów od Donkey Kongi. Byłbym pierwszym, który pochwaliłby taką ideę.

MARIO PARTY 7

MOJA CIERPLIWOŚĆ WŁAŚNIE SIĘ SKOŃCZYŁA



GameCube

- Wydawca: Nintendo
- Producent: ScanSoft
- Liczba graczy: 1-8

DOBRE: Uuuch, nowe minigierki?
ZŁE: Tempo gry, siódma kolejna część bez większych zmian
BRZYDKIE: Archaicznie to wygląda i brzmi

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

MATT: Na pewno ta seria ma swoich fanów, bo trzeba przyznać, że świetnie sprawdza się na imprezach – niezobowiązujące, króciutkie minigry roztrybi nawet osoba nie mająca nic wspólnego z grami video, ale kurde, ileż można tłuc to samo? Lepiej kupić o wiele taniej którąś z poprzednich części.

Czwarte Mario Party całkiem mi się podobało, w piątkę wciąż dało się grać, przy szóstce zacząłem się irytować. A teraz nadeszła część siódma i czara goryczy się przelała. Przyznam się Wam, że nie spodziewałem się po Nintendo aż czterech odsłon tej serii na Kostce. Nie rozumiem również tego miliona osób, który rok w rok je kupuje.

Główną bolączką gry jest brak konkretnego pomysłu, który stałby się znakiem rozpoznawalnym akurat tej części. Z założenia miały nim być mini-gierki dla ośmiu graczy, jednak koncept ten jest zły z założenia. Wprawdzie czym więcej ludzi przy konsoli, tym zabawniej, ale problemem jest przekonanie siedmiu znajomych, by spędziło choćby godzinę przy tak ślamazarnej i nieatrakcyjnej pozycji! Poza tym teoretycznie ma się to odbywać w następujący sposób: dwie osoby dzielą między sobą joypada, do każdej należy jeden analog i trigger. Z tego jasno wynika, że targetem wydawcy są bliźnięta syjamskie, bo trudno mi sobie wyobrazić, by ktokolwiek inny uskuteczniał ten styl gry z przyjemnością. Pomijając to wszystko, mini-gierek przeznaczonych dla ośmiu graczy jest cały tuzin, czyli jakieś pół godziny zabawy, licząc bynajmniej nie ostrożnie. W najlepszy razie są więc jedynie ciekawostką, zamiast powiewem, lub chociaż tchnieniem, świeżości.

→I ALE TO JUŻ BYŁO

Kolejnym niezrozumiałym dla mnie posunięciem jest ponowne wykorzystanie mikrofonu, który wprowadziła do serii poprzednia część Mario Party. Rok temu wydawało mi się to ciekawym posunięciem, jednak wykorzystanie sprzętu było zbyt marginalne. Teraz mikrofon również jest dodawany do każdego egzemplarza gry, ale stanowi jeszcze mniejszy ułamek rozgrywki (raptem dziesięć gierek). Pod innymi względami gra, jak co roku, zrobiła kroczek naprzód. Szkoda, że bardzo niewielki. Tryby zabawy wreszcie są opracowane w jakiś sensowny sposób, a rozgrywka minimalnie przyśpieszyła, choć dopiero po zmianach w opcjach. Gorąco je polecam, jeśli nie chcecie się (jak ja) skazać na obserwację mini-gierek, w których nie uczestniczycie. Również plansze sprawiają wrażenie ciekawszych i bardziej rozbudowanych, tylko że to wszystko są zmiany kosmetyczne, które powinny dokonać się już dawno.

Zmiany w oprawie mogły nieco ożywić serię. Jestem przekonany, że trochę efekciarstwa nie obciążyłoby znacznie konsoli, za to uprzyjemniłoby zabawę. Niestety, Mario Party wygląda identycznie od czterech lat. Nie powiem, że prezentuje się jakoś strasznie brzydko, ale to esencja przeciętności i minimalistycznego podejścia do sprawy. W takiej sytuacji ja też nie zamierzam się już więcej produkować, skoro moje słowa i tak nie odniosą żadnego skutku, a za rok zmierzę się z Mario Party Revolution. Jeśli miałeś do czynienia z którąkolwiek wcześniejszą odsłoną na GC, nie masz tu czego szukać. Wszelkie innowacje okazały się nietrafione, a w pozostałych aspektach postęp jest minimalny.

Kaxi ■■

OCENA 5.0/10
CO ZA DUŻO, TO I ŚWINIA NIE CHCE

KINGDOM HEARTS II

KRÓL LEW, KACZOR DONALD I VIVI Z FINAL FANTASY IX? TO NIE POWINNO SIĘ UDAĆ. A JEDNAK!

PlayStation 2

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Fabuła, oprawa, postacie, zabawa.
ZŁE: Troszkę za łatwa.
BRZYDKIE: Faceci wyglądający jak dziewoje? Ech, Tetsuya...

GULASH: Ta gra jest... (głęboki wdech) ... po prostu prześliczna (wydech). Naprawdę, współpraca z animatorami Disneya podziałała mobilizująco na grafików Square, bo wypluli jedną z najpiękniejszych i najbardziej kolorowych gier obecnej generacji. Przy tym Kingdom Hearts II, podobnie jak jedynka, jest niesłychanie miodna, a niski poziom trudności to dla mnie raczej zachęta do przeżycia przygody w tym fantastycznym świecie. Znakomita gra – dla mnie dziewiątka.

Cztery lata przyszło nam czekać na drugą część gry pozwalającej koegzystować bohaterom z tak odmiennych światów, jakimi są magiczne krainy Final Fantasy i bajkowe uniwersum Disneya. Było warto.

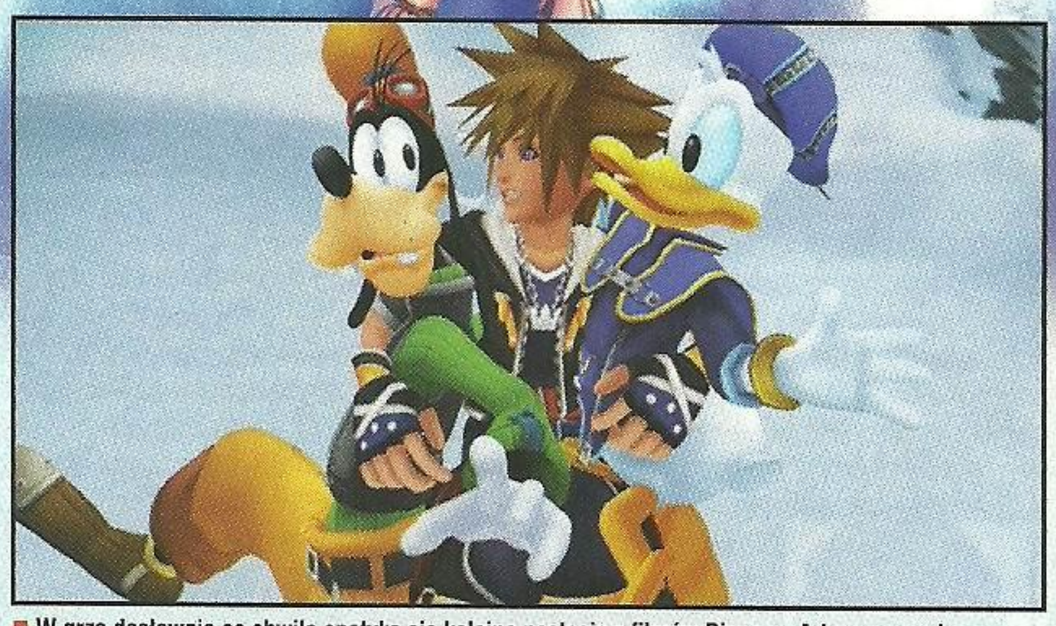
→I KRÓL LIST

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o tym pomyśle, byłem mocno zmieszany. Jak to? Poważne i dostojne Final Fantasy w jednym worku z równie zabawnymi co szalonymi wytworami wyobraźni Disneya? Następne było zaciekawienie. Czy to może się udać? Po zagraniu w końcowy produkt nadeszło zauroczenie. Wielu z nas lubi takie filmy, jak Król Lew (o czym świadczy naprawdę wysoka ocena – 7.9/10 wystawione przez prawie 42 000 użytkowników serwisu IMDb), czy całe mnóstwo komputerowo robionych produkcji ze stajni Disneya i innych studiów. A przecież wiele z nich tak naprawdę fabułą pierwszej części Kingdom Hearts do pięt nie dorasta! Nie mówiąc już o tym klimacie, tej magii...

Z tym większym niepokojem przez te kilka lat wszyscy wyglądaliśmy sequela, trawiąc jakoś po drodze średnio udane Chain of Memories na GBA, mające chyba jedynie zarobić trochę pieniążków i zaspokoić nieco apetyty rozbudzone tak świetną częścią pierwszą. Kiedy gra szturmem zdobywała japońskie listy przebojów, tym co najbardziej ucieszyło nie znających japońskiego fanów, była rychła data premiery anglojęzycznej wersji. Na szczęście w tym przypadku Square nie kazało graczom czekać tak długo, jak na każdego kolejnego Finala i wraz z nadejściem wiosny pozwoliło, by magia Kingdom Hearts odżyła ponownie.

→I GWIAZDY I GWIAZDECZKI

Rok po wydarzeniach znanych z Chain of Memories, główny bohater Sora, rycerz Goofy i czarodziej Donald na chwilę schodzą na dalszy plan, choć król Mickey nadal nie został odnaleziony, podobnie jak śliczna Kairi i białowłosy Riku. Przygoda zaczyna się w Twilight Town, gdzie młodzieniec imieniem Roxas (zwróćcie uwagę na litery) wraz z przyjaciółmi (Hayner, Pence i Olette) próbuje spędzić razem jeszcze trochę czasu, zanim letnie wakacje dobiegną końca, mając jednocześnie świadomość, że kiedyś wszystko może się zmienić. Choć gra już od początku jest bardzo wciągająca i interesująca, Sora szybko powraca na pierwszy plan, by zaradzić coś na to, że Heartless wcale nie zostali pokonani, a tajemnicza Organizacja XIII również robi spore zamieszanie. Jak widać, fabuła należy do tych z gatunku bardziej zakręconych,

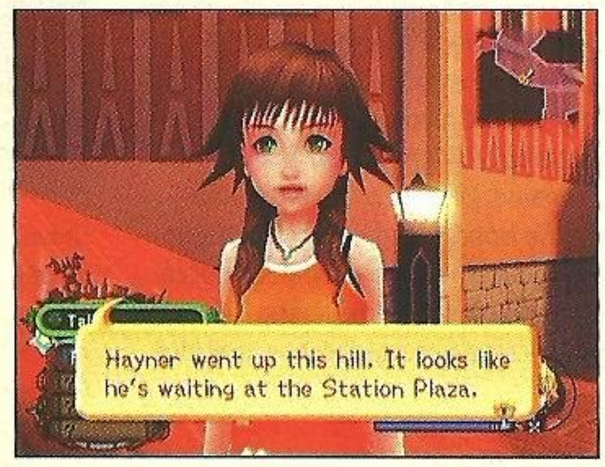


■ W grze dosłownie co chwila spotyka się kolejne postacie z filmów Disneya. A że wszyscy je doskonale znamy... Kapitalna sprawa!

jednak nie musicie zbytnio się obawiać, jeśli nie graliście w poprzednie części (które mimo wszystko polecam, szczególnie „jedynkę" na PlayStation 2), w miarę rozwoju akcji i oglądania kolejnych przerywników filmowych dosyć łatwo zorientujecie się co jest, a co było grane. Na pewno Waszej uwadze nie umknie także Auron, Jack Sparrow, Seifer czy też... Vivi! Wiele osób maleńkiego maga z Final Fantasy IX uznało za najciekawszą postać tejże gry, toteż z radością powitają go również w Kingdom Hearts. Gra jest wprost wyładowana mniej lub bardziej przyjacielsko nastawionymi bohaterami ze światów wykreowanych przez Disneya i Square.

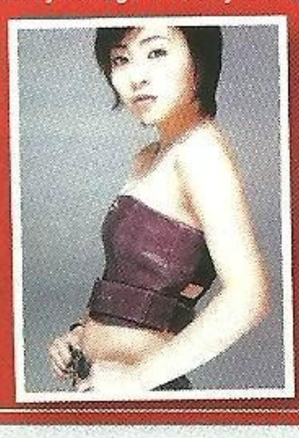
→I ZNOWU J-POP?

A pewnie. Jak możecie przeczytać w ramce obok, Hikki znów wykonała tytułowy utwór. Za ścieżkę dźwiękową gry wzięła się za to Yoko Shimomura, której przepiękne kompozycje mogliście już słyszeć w części pierwszej. Na pewno nie są to kawałki, przy których znudzeni i udręczeni zapętloną melodyjką będziecie wyłączać głośniki czy wyciszać podkład. Nic z tych rzeczy – intrygujące, wesołe, budujące napięcie, ale przede wszystkim ze wszech miar dobrze ilustrujące akcję, stające się jej nieodłącznym elementem. Utwór kończący grę po prostu rządzi. Podobnie jest z głosami aktorów. Final Fantasy X w momencie swojej premiery wysoko zawiesił poprzeczkę w tej dziedzinie i od tamtej pory każdy jRPG jest oceniany przeze mnie przez jego pryzmat. Miałem możliwość sprawdzić **Kingdom Hearts II** również w wersji japońskiej i – choć nie przepadam za tym językiem – muszę przyznać, że brzmi on tam rewelacyjnie. Dubbing naprawdę dopasowany, mistrzowsko



WKŁAD ARTYSTYCZNY

Tetsuya Nomura to główny designer postaci w grach Square, mający w swym dorobku projektowanie wyglądu bohaterów większości głośniejszych gier tej firmy. Wskazać można tu chociażby wszystkie części Final Fantasy począwszy od „siódemki", jak również Parasite Eve, Ergheiz, Brave Fencer Musashi czy nawet wiekowy już Chrono Trigger. Ma na swoim koncie również dokonania reżyserskie: pierwszą część Kingdom Hearts (która była jego niezwykle udanym debiutem), pełnometrażowy film (CG) FFVII: Advent Children, anime Last Order: FFVII (jako supervising director). W międzyczasie reżyserował również chłodno przyjęty Kingdom Hearts: Chain of Memories. Teraz powrócił do korzeni serwując graczom drugą część swojej debiutanckiej gry, która zdążyła zyskać sobie setki tysięcy fanów. KH II przez długi czas utrzymywała się na szczycie list sprzedaży w Japonii, a po premierze w USA wspięła się na pierwsze miejsca w rankingach popularności. Wkład Nomury widać w KH II aż nazbyt wyraźnie. Można wręcz powiedzieć, że gdyby nie disneyowskie animki, cała gra stanowiłaby swego rodzaju sygnaturę mistrza. Wystarczy spojrzeć na twarze postaci, ich charakterystyczny ubiór, fryzury, gesty, liczne cytaty i nawiązania do innych dzieł reżysera. Bez renderowanej introdukcji zilustrowanej rytmicznym utworem opatrzonym wokalem jakiejś słynnej Japonki także nie mogło się obejść. Tym razem Utada Hikaru zaśpiewała utwór Sanctuary, w oryginalnej, japońskiej wersji zatytułowany Passion. Każda z nich ma swój urok, ale zaręczam, że jeśli Simple and Clean z pierwszej części KH Wam się podobało, to Santuary/Passion urzeknie. Jedno za to jest oczywiste: poziom animacji i reżyserii filmiku utrzymanego w teledyskowej konwencji jest dla większości twórców na naszej planecie po prostu niedościgniony. Niezależnie od gustów nie należy się spierać: to piękna rzecz, wręcz kawałek sztuki. Podobnie jak wiele innych elementów Kingdom Hearts II.



wyreżyserowany i zagrany. W wersji anglojęzycznej nie jest oczywiście źle, jednak w swym czepialstwie wskazałbym może na głos Aeris, którą Mena Suvari „zagrała" nie do końca przekonywająco. Poza tym słychać, że główni bohaterowie postarzeli się deczko – Haley Joel Osment (Sora) nie jest już tym samym młodzikiem, co 4 lata temu, podobnie jak pozostała dwójka. W grze usłyszycie również Christophera Lee (Sarumana z *Władcy Pierścieni* chyba przedstawiać nie muszę?), tak więc na brak zdolnych aktorów raczej nie będziecie narzekać, a drobnymi uchybieniami nie ma się co przejmować, szczególnie, że całość jest na naprawdę wysokim poziomie.

→I GRANICE MOŻLIWOŚCI

Umówmy się, że po tym co Polyphony pokazało w Gran Turismo 4, Konami w MGS3, Namco w Soul Caliburze i Tekkenie, Sony w God of War, Capcom w Resident Evil 4, a Square w najnowszym Finalu (obszerna zapowiedź w tym numerze), od strony technicznej żaden developer nie wyciśnie już z PlayStation 2 ósmych potów. Stąd też nie będę rozwodził się zbytnio nad technicznymi aspektami grafiki, która jest po prostu przefachowa. Na tym etapie żywota konsoli i w przypadku tak pierwszoligowego tytułu przygotowanego przez tak profesjonalną firmę, było to niemal pewnikiem. Warto jednak napisać parę słów o artystycznej stronie oprawy, która liczy się o wiele bardziej niż ilość polygonów przypadających na włosy postaci, czy też rodzaj cieniowania i rozdzielczość tekstur. Design postaci jest oczywiście świetny, podobnie jak bardzo szczegółowe i naprawdę dopracowane miejscówki (sprawdźcie Port Royal z *Piratów z Karaibów* – po prostu filmowy!). Również wszelkie efekty towarzyszące walce nie pozostawiają nic do życzenia, a reżyseria przerywnikowych scenek, świetne rozmycia i filmowe ujęcia każą bić brawa. Powiem krótko: końcowy efekt wizualny powala. Gra jest bardzo plastyczna, ale nie określiłbym jej w żadnym razie cukierkową, jak pierwsze przygody Mario na Nintendo 64, zaś naprawdę baśniową, utrzymaną w odpowiednim klimacie i zmieniającą swe oblicza w zależności od sytuacji.

KINGDOM HEARTS II ZAPEWNI WAM CO NAJMNIEJ KILKADZIESIĄT GODZIN ŚWIETNEJ ZABAWY (I TO PRĘDZEJ OSIEMDZIESIĄT NIŻ DWADZIEŚCIA), I TO POMIMO TEGO, ŻE JEST ŁATWE NAWET NA NAJWYŻSZYM POZIOMIE TRUDNOŚCI

→I ODROBINA NOWOŚCI

System gry nie zmienił się praktycznie wcale od czasów „jedynki", której wiele osób zarzucało, iż zręcznościowe podejście czyni z niej zwykłego slashera. No cóż – Kingdom Hearts to Action-RPG, toteż nie należy się dziwić, że autorzy stawiają na akcję, a nie trwające godzinami obmyślanie strategii i mozolne grzebanie w statystykach. Walka odbywa się oczywiście w czasie rzeczywistym, a rozwój postaci pozwala na zdobywanie nowych umiejętności, ogólne wzmocnienie czy pozyskiwanie większych ilości punktów potrzebnych do korzystania ze zdolności. Cieszy fakt, że czary Donalda i Sory są teraz pozyskiwane odmiennie, toteż nasz pierzasty kumpel stał się bardziej użyteczny. Są w grze łączone kombosy, magia, summony, jest też nowa umiejętność zwana Drive, pozwalająca na zmianę formy bohatera i wykonywanie specjalnych ataków, są świetne walki z bossami oraz dodatkowy przycisk służący do wykonywania specjalnych ruchów (tzw. Reaction Commands), kiedy staje się to możliwe. Całość tworzy bardzo udany i banalny do opanowania system, który jest jednak na tyle złożony, by walka była prawdziwą przyjemnością.

→I SAM MIÓD!

Najeżone mini grami **Kingdom Hearts II** zapewni Wam co najmniej kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy (i to prędzej 80 niż 20). Wystarczy dać jej szansę. Wprawdzie barier językowa w dość oczywisty sposób odepchnie od tego tytułu dużą ilość najmłodszych Polaków, których gra mogłaby szczególnie zainteresować ze względu na piękną oprawę i wizerunki znanych postaci. Jednakże nie ma żadnych przeciwwskazań, aby bawili się nią również starsi, dla których moim zdaniem gra jest adresowana ze względu na mocno złożoną fabułę i humor nawiązujący do wielu innych gier Square. **Kingdom Hearts II** jest łatwą grą, nawet najwyższy poziom trudności nie jest jakimś wielkim wyzwaniem. Ale to w niczym nie przeszkadza i wcale nie zmniejsza ogromnej przyjemności płynącej z obcowania z tą piękną opowieścią. W oczekiwaniu na FFXII gorąco ją Wam polecam! **Oskar** ■■

OCENA 8.9/10
KONTYNUACJA GODNA SWEGO TYTUŁU

KRÓLESTWO SERC

Pierwsza część Kingdom Hearts była jednocześnie pierwszą grą rozpoczynającą współpracę Square-Enix z Disneyem. Historia zaczyna się, gdy młody Sora postanawia pewnego dnia wraz z przyjaciółmi opuścić swoją rajską wyspę na tratwie. Plany trojga dzieciaków krzyżują złe moce, które rozdzielają kompanów. Tymczasem Goofy i Donald wyruszają na poszukiwania króla Mikiego. Sora spotyka ich w tajemniczym Traverse Town i wspólnie wyruszają na poszukiwania – w podróż swojego życia. Oficjalna strona: http://na.square-enix.com/games/kingdomhearts/

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

FOKI NA MAŁYM EKRANIE RADZĄ SOBIE ŚWIETNIE

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Zipper Int.
- Liczba graczy: 1 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

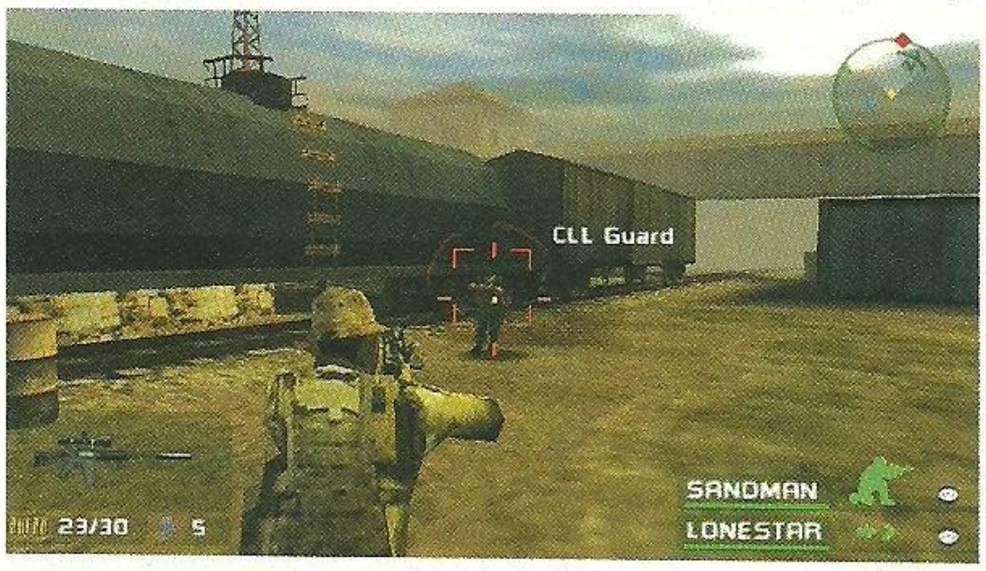
DOBRE: Ciekawe misje i mapy, możliwości sieciowe, intuicyjność.
ZŁE: AI czasami nie daje sobie rady.
BRZYDKIE: Grafika prezentuje się ubogo.

MATT: Brzydka gra, ale zacna. Fachowy multiplayer i niezły single, choć AI mogło być lepsze. Warto zagrać.

W Fireteam Bravo gracz kieruje dwuosobowym oddziałem komandosów. Sandman to główna postać, a Lonestar to chłopak od osłaniania i słuchania rozkazów, poczciwa dusza. Szkoda, że czasami przygłupia, podobnie zresztą jak terroryści...

14 misji w trybie dla samotnego gracza rozrzucono po Ameryce Południowej, Azji, a także Europie środkowej – w tym oczywiście Polsce. Do wykonania czekają standardowe zadania – trzeba uwalniać zakładników, wysadzać kontrabandę, zbierać ukrywane przez bandziorów papiery, czy pstrykać fotki dla wywiadu. Ekwipunek komandosów robi wrażenie – karabiny, snajperki, miny i granaty przydadzą się w walce z terroryzmem, podobnie jak noktowizor, czy gogle prezentujące widok w podczerwieni.

Problemem, z jakim autorzy musieli poradzić sobie podczas opracowywania SOCOMa na PSP jest brak drugiego analoga w handheldzie Sony. Rozwiązano to w najprostszy możliwy sposób – wciskając prawy spust gracz lokuje się na przeciwniku. I tak, w online też jest lokowanie, nawet na tym, którego nie widać, bo siedzi, powiedzmy, w krzakach. To w oczywisty sposób zmienia nieco zabawę, bo gra traci wiele ze swojego skradankowego aspektu, ale z drugiej strony chyba nie było innego wyjścia. Samo sterowanie jest wrażliwe i intuicyjne, choć na początku trzeba przez jakiś czas uczyć się rozmaitych funkcji przypisanych do przycisków. Część komend, jak choćby te wydawane Lonestar'owi wybiera się z obszernego, bo zajmującego cały ekran menu, ale ogólne wrażenie jest bardzo dobre. Jest czytelny radar, są zdjęcia satelitarne terenu i klarownie wyjaśnione zadania. Gra się po prostu świetnie, jeśli ktoś lubi SOCOMa.

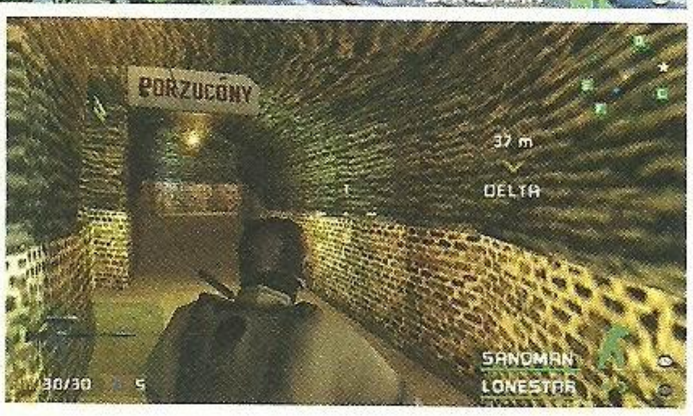


→I INFRASTRUCTURE MODE

Podobnie jak w przypadku PS2, siła SOCOMa na PSP leży oczywiście w multiplayerze. Wystarczy jeden egzemplarzy gry, by bawić się w kilka osób przez WiFi (gamesharing), ale główny daniem jest Infrastructure Mode, czyli możliwość gry przez Internet dla maksymalnie szesnastu graczy.

Dla potrzeb sieciowej zabawy przygotowano dwanaście map, pięć trybów, specjalne lobby, niemal identyczne, jak w SOCOM 3. Realizacja jest znakomita i absolutnie nie ma się do czego przyczepić... No, może do lagów, które czasem jak zawsze się przytrafiają, ale to już przypadłość przeciążonego Internetu i naszych kaprawych łącz. Można dokupić także miniaturowy headset do rozmów z członkami drużyny – fajna sprawa, jeśli ktoś bardzo się w SOCOMa na PSP wkręci.

Ostatnią z atrakcji są tony bonusów, ale tylko pod warunkiem, że gracz posiada zarówno SOCOM 3, jak i Fireteam



Bravo. System nazwany Crosstalk śledzi progress i po połączeniu PS2 i PSP wymienia dane odblokowując nowe skiny, czy choćby lepsze dane od wywiadu. Za zaliczenie misji w Fireteam Bravo pojawią się dodatki w SOCOM 3 na PS2 i odwrotnie. Trochę to naciągane i przypomina to, w jaki sposób Nintendo zmuszało graczy do kupowania linka do GBA, ale cóż zrobić...

→I IT'S ALL GOOD

Fireteam Bravo czerpie garściami z SOCOMA 3 i widać, że autorzy korzystali z bibliotek opracowanych dla potrzeb gry na PS2. Są piękne, renderowane animacje, znakomita muzyka i dubbing oraz niemal identyczne menu. Jeśli chodzi o grafikę, na PSP można lepiej – tekstury są raczej słabe, a cały świat nie wygląda zbyt szczegółowo. Dobrze, że postacie ruszają się sprawnie, a animacja nie chrupie za często. Dźwięk jest świetny, z dobrą muzyką i jeszcze lepszymi głosami i efektami terkoczących karabinów. W sumie to kolejna udana, obszerna i porządnie zrobiona gra na PlayStation Portable.

Gulash ■■

OCENA 7.9/10
PROFESJONALNA, UDANA KONWERSJA

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX

HADOUKEN ZAWSZE POD RĘKĄ!

PSP

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Mnóstwo zawodników, od zatrzęsienia trybów
ZŁE: Może... tylko konwersja leciwej gry?
BRZYDKIE: Niektóre spirte'y można było namalować jeszcze raz.

GULASH: Co za power! Co za moc! Gdy tylko odpaliłem grę natychmiast powróciły czasy świetności Alphy, mojego ulubionego mordobicia 2D! Fani na pewno się nie zawiodą!

Tak, jak Midas (ale król Midas) zamieniał wszystko czego dotknął w złoto, tak Capcom zmienił właśnie leciwego Street Fightera w jeden z najfajniejszych tytułów na PlayStation Portable. Raz jeszcze pokazał, ile mocy drzemie w ręcznie rysowanych tłach i postaciach, ile dobrego można w dalszym ciągu wycisnąć z tego oldchoolowego mordobicia. Jeżeli ciągle bawi Was kręcenie pół- i ćwierćkółek na joypadzie, to SFA3MAX sprawi, że utkniecie przed czterocalowym ekranem PSP na długie tygodnie. Momentami nie sposób się oderwać!

→I MAXIMUM PERVERSUM

SFA3MAX to prawdziwa skarbnica wiedzy na temat tej serii i podsumowanie dorobku żółto-niebieskich geniuszy na polu dwuwymiarowych naparzanek. Ale zatrzęsienie zawodników to jeszcze nic.

W przenośnej konsoli Sony drzemie mnóstwo niewykorzystanej mocy i dlatego SFA3MAX prezentuje się identycznie, jak jego automatowy pierwowzór! A wiecie, co oznacza perfekcyjna konwersja z automatu, prawda? Ta gra aż tętni żywymi kolorami. Postacie są kapitalnie animowane, tła żyją własnym życiem (musicie zobaczyć szalejące podczas burzy drzewa!), plansze ociekają mnóstwem drobnych szczegółów i bardzo dobrej, ręcznie malowanej grafiki 2D.

Prawdziwy szok przeżyjecie po wejściu do głównego menu. Tylu trybów zabawy nie widzieliście od bardzo dawna – ręczę za to. Jest klasyczny Arcade, zaraz obok niego długaśny World Tour, a dalej już takie perełki jak Survival, Practice i Free Battle. Strasznie fajny (przynajmniej dla mnie) okazał się tryb Dramatic Battle, gdzie moja postać do spółki z konsolowym zawodnikiem atakowała samotnego śmiałka. To trochę, jak kopanie leżącego, ale co poradzić. Jeśli chcecie czegoś trudniejszego, polecam Reversed Dramatic Battle, gdzie samotnie stawicie czoła dwóm konsolowym adwersarzom. Nie do pominięcia jest oczywiście tryb VS 100 Kumite, gdzie rozwalacie setkę zawodników pod rząd, a także Network, w którym stworzona przez Was postać staje do walki online z żywymi przeciwnikami. To już czysta moc – wystarczy jedynie udać się z konsolą do dowolnego hotspotu w mieście.

Tuż przed rozpoczęciem walki Capcom zaproponuje Wam trzy odmienne style walki: X-ISM, w którym ładujecie tylko pasek specjału; A-ISM, gdzie nabijacie jeden, dwa lub trzy poziomy paska i w zależności od tego odpalacie różnorodne specjały oraz (najtrudniejszy do opanowania) V-ISM – pozwalający niszczyć przeciwnika łączonymi kombinacjami megaspecjałów. Fakt, ani krzyżak, ani analogowy pad konsoli nie są najwygodniejszymi kontrolerami na świecie i czasem nie uda się wyegzekwować upragnionego ciosu, kombosa czy countera.

→I 2D POWAAA!

Wprawdzie dwuwymiarowe piksele mogą totalnie nie bawić tych z Was, którzy przygodę z mordobiciami zaczynali od trójwymiarowego Tekkena i Virtua Fightera, ale SFA3MAX i tak wart jest sprawdzenia, bo to naprawdę kawał świetnej bijatyki. Oto Capcom w pełni sił! **Matt** ■■

OCENA 8.3/10
NAJLEPSZY, PRZENOŚNY STREET FIGHTER ALPHA!

LIGA SPRAWIEDLIWYCH

■ **W SFA3MAX odnajdziecie ponad czterdziestu zawodników, spośród których część pamięta nawet czasy starego jak świat Street Fightera 2, a część pochodzi z innych, równie wiekowych mordobić Capcomu. Są wszyscy! Nie zabrakło dwóch największych przyjaciół i rywali – Ryu i Kena. Jest Sagat z rozwaloną klatą, tłusty jak wieprz E. Honda, potwornie silny M. Bison, niesamowicie szybki Guy, skuty kajdanami Cody, waleczna Sakura, napakowany Dan – wspomnijcie dowolną postać z uniwersum Street Fightera, a ona tu będzie!**

VIEWTIFUL JOE RED HOT RUMBLE

NIE WSZYSTKIE JURKI TO FAJNE CHŁOPAKI

PSP

- Wydawca: Capcom
- Producent: Clover Std.
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Oldschoolowy klimat, śliczna oprawa, tona bonusów
ZŁE: Mało zabawne mashowanie i chaos
BRZYDKIE: Pępek Kapitana Blue. Zgroza!

GULASH: Taka tam party game. Niestety, ekran PSP jest zwyczajnie za mały, a i znalezienie chętnych do bezprzewodowego multi, to raczej problematyczna sprawa. Można sobie darować.

Seria błyskawicznych ciosów, eksplodujący w morzu ognia przeciwnicy i fontanny monet wysypujące się z rozerwanych blaszanych korpusów – Viewtiful Joe nieśmiało zapukał do klapki napędu UMD! Grę otwiera kapitalne intro, zabawny, świetnie narysowany film pokrótce naświetlający fabułę. Wszystkie postacie, które podczas szalonych krucjat napotkał Joe, siedzą przed scenariuszem nowego filmu Kapitana Blue i generalnie kombinują, jak w nim zagrać. A zainteresowanych jest wielu – Alastor, seksowna (przynajmniej dla tych trzech chłopców) Sylvia, Joe, Blue Junior, Mroczny Imperator... po prostu każdy chce zdobyć główną rolę w nowym filmie błękitnego starucha. Tylko pojedynek rozstrzygnie, która postać najlepiej nada się do roli prawdziwego następcy Kapitana Blue. Pojedynek to tytułowe Red Hot Rumble, a więc dwadzieścia mini walk (czy jak wolicie – testów), które wyłonią prawdziwego zwycięzcę. Po wybraniu ulubionej postaci (a tych jest ponad dwadzieścia – pod warunkiem, że wszystkie odblokujecie) i wygodnego sterowania, rozpoczyna się tytułowe Red Hot Rumble. I wierzcie mi – chciałbym w tym momencie napisać, że Capcom po raz setny urwał mi głowę kapitalną akcją, chorymi pomysłami i szalonym designem, ale... problem w tym, że Viewtiful Joe: Red Hot Rumble niczego mi nie urwał. Po pierwsze, ta gra to totalny chaos. O ile chaos w wykonaniu Capcom zawsze był fajny, tak tym razem łapałem się na tym, że totalnie nie wiem, co się dzieje. PSP ma największy ekran wśród przenośnych konsol, ale w dalszym ciągu zbyt mały, by w jednym kadrze zmieścić kilkanaście postaci, dziesiątki monet i setki eksplozji. W jednym momencie wydaje się Wam, że okładacie przeciwnika po gębie, a za moment okazuje się, że wróg stoi w zupełnie innym miejscu. Wasz bohater również.

→I CHAOS, KURDE BLASZKA

Pomijając szalony klimat, znajome postacie i błyszczącą oprawę A/V, Red Hot Rumble niewiele ma wspólnego z poprzednimi częściami Viewtiful Joe. Zapomnijcie o czasach, gdy SLOW spowalniał ekran, MACHSPEED dopalał Jurka, a ZOOM serwował nam piękne ujęcia. Filmowe moce Joe nadal tu są, jasne, ale używanie ich nie jest nawet w połowie tak fajne, jak poprzednio. Być może dlatego, że V-Jerzy stracił gdzieś cały swój zestaw ciosów i widowiskowych akcji – Capcom zostawił mu całe trzy uderzenia. Podstawą w Red Hot Rumble jest stałe i ciągłe naparzanie w przycisk ciosu i sprawdzanie, czy postać, którą lejemy, nadal stoi na swoim miejscu. Zniknęła radość z okładania blaszanych kukieł po pyskach, nie ma już błysku w oczach po wykonaniu kombosa za dziesięć tysięcy punktów – pozostał jednak świetny klimat, zabawna fabuła i fantastyczna, pseudotrójwymiarowa oprawa video.

Jesteście oddanymi fanami Joe? Okej, nawet wówczas zastanówcie się, czy interesuje Was gra, w której Capcom chciał przekazać więcej, niż mógł. Ekran PSP tonie w jaskrawych barwach, eksplozjach i przesypujących się monetach, co (o dziwo!) tym razem nie jest fajne. Dwuprzyciskowy i wyważony do tej pory system walki zmienił się w totalną masherkę, która absolutnie nie przypadła mi do gustu. No, ale tona bonusów, dodatkowych postaci i miłość do Joe sprawią, że nie będzie to zakup do końca trefny.
Matt ■■

■ Dante bardzo starannie wybiera sobie części Viewtiful Joe. Siwego pogromcę demonów zobaczycie wyłącznie na konsolach Sony, a dokładnie – w Viewtiful Joe oraz Viewtiful Joe: Red Hot Rumble. W obu przypadkach, jako grywalny bohater!

OCENA 6.0/10
LEPSZY JEST TANI VIEWTIFUL JOE NA TANIM PS2

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

TRZECIA CZĘŚĆ FLAGOWEJ SIECIÓWKI NA PS2 DALEKA JEST OD IDEAŁU, ALE I TAK JEST BEZKONKURENCYJNA

PlayStation 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Zipper Int.
- Liczba graczy: 1 (32)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Online dla 32 graczy, pojazdy, mapy, Polska :)
ZŁE: Marne AI, brak porządnej konfiguracji sterowania.
BRZYDKIE: Oj, masa rzeczy. Widać, że PlayStation 2 się kończy.

GULASH: Widać, że Zipperzy nie grzebali za bardzo przy silniku gry od pierwszej części, choć może Blizz nieco dramatyzuje, bo ednak poziom grafiki jod czasów jedynki podniósł się. Wprowadzenie pojazdów to oczywiście złoty patent, który z pewnością wprowadza nieco świeżości, ale SOCOM 3 to przede wszystkim wyrzynka online, która nie ma sobie równych na PlayStation 2.

Wprawdzie chłopaki z Zipper Interactive ciągle starają się rozbudowywać SOCOMa o wpływające pozytywnie na zabawę elementy, ale w ich najnowszej grze zdecydowanie zbyt często natykamy się na jakieś głupie rozwiązania i niedoróbki, które ciężko wybaczyć, biorąc pod uwagę, że to już trzecia część tej serii. W połączeniu ze średniej jakości grafiką wywołuje to momentami nienajlepsze wrażenie.

→I CZTERECH PRZECIWPANCERNYCH

Dla tych z Was, którzy z SOCOMem nie mieli do tej pory do czynienia krótkie wprowadzenie. W grze przejmujemy kontrolę nad czterema członkami amerykańskich Navy Seals, czyli Fok Marynarki. Podzieleni są oni na dwa dwuosobowe oddziały – Alfa i Bravo. Sterujemy jednym z komandosów, podczas gdy reszcie możemy wydawać rozkazy (służy nam do tego obszerne menu dostępne pod przyciskami pada lub headset, jeśli lubimy sobie przed telewizorem pokrzyczeć). Podczas naszych zmagań z przeciwnikami wykorzystywać będziemy standardowy dla tego typu gier zestaw zabawek: karabiny, pistolety, strzelby, granaty, różnego rodzaju wyrzutnie, itp.

Nasi bohaterowie nie są specjalnie wytrzymali i już kilka kulek może posłać ich do piachu. Obraz realizmu dopełniają takie smaczki jak wolniejsze wbieganie pod górkę, czy znacznie utrudnione celowanie podczas ruchu.

→I KIEDY JESTEM SAAAAAM...

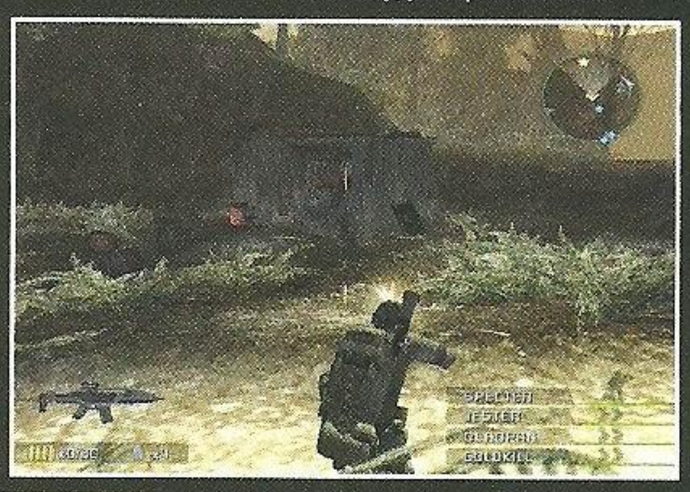
SOCOM nigdy nie był znany jako gra z rozbudowanym i wciągającym trybem dla pojedynczego gracza. Nie inaczej jest tym razem. Na samotnika czeka tutaj kilkanaście misji, podzielonych na trzy kampanie. Z dokładniejszymi informacjami na temat terenów, na których przyjdzie Wam je wykonywać, możecie zapoznać się w ramce. Z racji poważnego wydłużenia misji w stosunku do poprzednich odsłon serii, autorzy zadbali o liczne checkpointy – w razie niepowodzenia możemy kontynuować zabawę od ostatniego wykonanego zadania. Z jednej strony ułatwia to dość poważnie grę, ale z drugiej, pamiętając ile się naklątem w poprzednich SOCOMach, gdy jakiś przypadkowy panopek pod koniec levelu posyłał mnie do piachu i kilkanaście minut akcji trafiał szlag, uważam, że to dobre rozwiązanie. Misje niby są zróżnicowane, ale nie jest to nic, czego nie wykonywalibyście w poprzednich grach z tej serii, czy z tego gatunku generalnie. A to trzeba spotkać się z sojusznikami, wyciąć w pień siły wroga, zniszczyć jego instalacje militarne czy zapasy, kogoś eskortować, odbić – ot, robota sił specjalnych, jak co dzień. Grałoby się w nie dużo przyjemniej, gdyby postacie kierowane przez konsolę, zarówno przeciwnicy, jak i członkowie naszego oddziału, byli trochę mądrzejsi.

Niestety – przeciwnicy nie grzeszą inteligencją, i to niezależnie od wybranego poziomu trudności – robią czasem dość absurdalne rzeczy, jak np. strzelanie prosto w ścianę do jednego z członków naszej drużyny znajdującego się za nią, czy głębokie wpatrywanie się nam w oczy, gdy staną niespodziewanie z nami twarzą w twarz. Pod względem inteligencji trafił swój na swego, bo nasza ekipa też czasem zachowuje się jak banda ciołów. Najpierw poważnie zadziwiła, a potem mocno rozbawiła mnie sytuacja, kiedy ja z towarzyszem jechaliśmy jednym pojazdem, a sterowana przez konsolę pozostała dwójka jechała drugim. U celu naszej podróży mieliśmy spotkać się z członkami ruchu oporu. Po dojechaniu na miejsce ja z kolegą wysiadłem i ruszyłem do miejsca przeznaczenia, podczas gdy pozostała dwójka ze swojego pojazdu nie wysiadła, tylko... zawróciła i pojechała w przeciwnym kierunku znikając mi z oczu! Chłopaki raczyli wrócić dopiero po pięciu minutach, żaden z nich nie chciał się tłumaczyć, ale obaj mieli mocno zakłopotane miny...

■ Miłośnicy rozgrywek online nie powinni się wahać – lepszej sieciówki na PS2 nie znajdziecie. Pozostali powinni się głęboko zastanowić, bo tryb dla samotników momentami kuleje.

→I GDY JEST NAS WIELU...

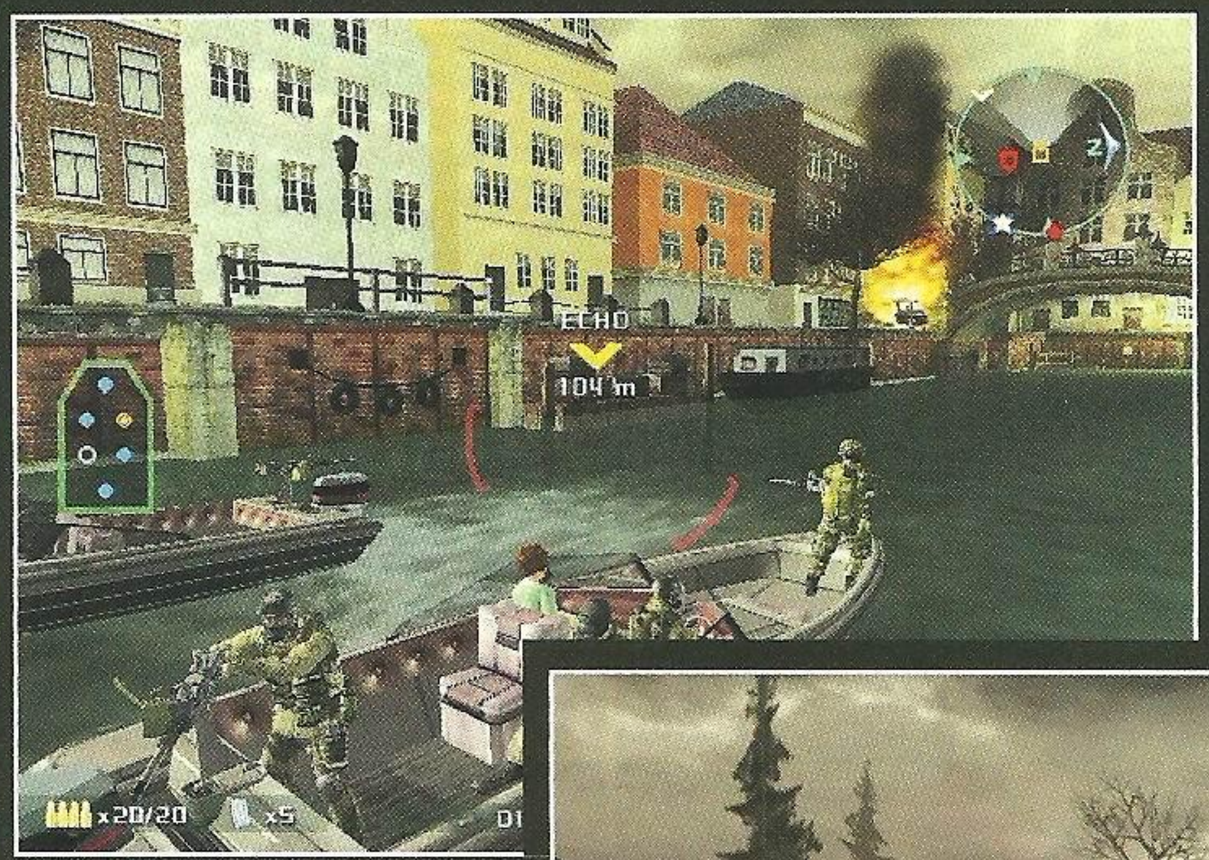
Wielu graczy nawet nie włącza trybu dla samotników i od razu rzuca się w świat rozgrywek online. To zrozumiałe – wszystko jest od początku dostępne, a jedyne, co w singlu odblokujecie do multi, to nowe modele postaci. Miłośnicy grania online znajdą w nowym SOCOMie więcej tego, co lubią najbardziej. Wielkie mapy, ciekawe, wieloosobowe drużynowe rozgrywki (16 na 16!), nowe, interesujące tryby, jak choćby Convoy, w którym jedna drużyna musi załadować pudła na ciężarówkę i uciec z towarem pod nosem przeciwników, czy też Control, który polega na zdobyciu kontroli nad każdym z punktów na mapie (taki Zone z Timesplitters, tylko bez możliwości odbierania raz zajętego punktu, za to z zajmowaniem jednego punktu przez obie drużyny). Warto tu jednak nadmienić, że aby grać w meczach rankingowych należy podać numer karty kredytowej (w ramach



■ SOCOM 3 nie jest niestety miss piękności. Obiekty są dość proste, tekstury słabe, a paleta kolorów monotonna.

SOCOM TRAVELS ZAPRASZA

Podczas gry przyjdzie zwiedizmy wraz z naszymi podopiecznymi najróżniejsze miejsca naszego globu – Afrykę Północną, gdzie powalczymy z wojskami klasycznego islamskiego szaleńca o dyktatorskich zapędach, następnie trafimy do Azji, w której zetrzemy w proch organizację o charakterze piracko-przestępczym, a nasze wojaże zakończymy w... Polsce! Co za niespodzianka! Przeciwnikami amerykańskich komandosów w naszej ojczyźnie została organizacja New Slavic Order. Nowy Porządek Słowiański to oczywiście fikcja, choć gdybym dowiedział się, że Navy Seals walczą w Polsce z jakimiś oszołomami, to pewnie bym zbaraniał, hehe...



walki z sieciowymi idiotami), i choć nie są z niej pobierane żadne opłaty, to trzeba ją jednak mieć.

→I WIDOCZNOŚĆ: OGRANICZONA

Ze wszystkich nie najwyższych lotów elementów rzeczona oprawa rzuca się w oczy najbardziej. Wiem, niby jest już nowa generacja, jest Xbox 360, itd., i z tego powodu niektórzy mogą mi zarzucić pewien „odchył", ale akurat tak się składa, że przed włożeniem płytki z SOCOMem wyjąłem z mojego poczciwego PS2 krążek z Blackiem, a miałem wrażenie, jakbym cofnął się o pięć lat. Przepaść jest po prostu niewyobrażalna, a SOCOM odstaje graficznie po-twor-nie. Większość obiektów nie poraża złożonością; postacie wrogów prezentują się średnio, animowane też są tak sobie. Tekstury wyglądają mocno przeciętnie, a podczas gry kilkakrotnie natraficie także na okazy żywcem wyjęte z pierwszego PlayStation! Ja rozumiem, że to ma śmigać na 32 graczy, i śmiga, ale wygląda przy tym momentami naprawdę marnie. A w kampanii dla pojedynczego gracza nawet argument o śmiganiu nie ma zastosowania, bo wtedy już jest tylko gracz, kilku komputerowych koleżków, trzy budy na krzyż robiące za wystrój pola walki i nic poza tym. I wtedy naprawdę nie ma już żadnego usprawiedliwienia. W odbiorze nie pomaga także szaro-bura paleta kolorów. Wiem, że to nie jest gra o lunaparku, ale monotonia barw na niektórych planszach jest aż nadto dokuczliwa.

→I STRACIŁ PANOWANIE NAD PANOPKIEM...

Kolejną gorzką dla mnie do przełknięcia pigułką było sterowanie. Błyskawicznie okazało się bowiem, że niestety – nie ma żadnego preseta z zamienionymi gałkami, czyli tzw. Southpawa. Nie jestem leworęczny, ale od czasów Nintendo 64 tnę w gry z zamienionymi gałkami i lubię to ustawienie – jestem do niego po prostu przyzwyczajony. Zdawałoby się, że jeśli gra zaprasza mnie do rozgrywek sieciowych, to da mi szansę ustawienia wszystkiego pode mnie, wszak gdy sterowanie mi nie odpowiada, podczas gdy inni tego problemu nie mają, to moje szanse drastycznie spadają. A tu – zonk – nie ma. Uważam, że to szczyt lenistwa i niedbalstwa, aby nie wrzucić możliwości dowolnej konfiguracji kontrolera. Możemy tylko zdecydować się na jeden z czterech podstawowych presetów.

Pad jest obłożony funkcjami, jak zamachowiec-samobójca dynamitem. Gały odpowiadają za sterowanie naszym wojakiem, podczas gdy wszystkie (tak, wszystkie) przyciski za różnorakie akcje. Mamy tu wychylanie się na boki, zmianę kamery, zoom, wydawanie rozkazów, zmianę i przeładowanie broni, skok, zmianę pozycji żołnierza (stoi, kuca albo się czołga), przycisk akcji... Niektóre patenty urągają niestety zdrowemu rozsądkowi. Przykładem niech będzie zmienianie broni i ekwipunku. Wyobraźcie sobie, że trzeba najpierw wdusić R2, aby rozwinęła się nam lista naszych zabawek. Gdy się już rozwinie, możemy dwie z nich „zaznaczyć" przy pomocy L1. Potem, w trakcie zabawy, wciskając L1 przełączać będziemy się między tymi dwoma wcześniej zaznaczonymi. Dlaczego nie mogę szybko z listy pod R2 wybrać dowolnej broni albo w ogóle przełączać się między wszystkimi, które mam? Przecież to jakiś absurd – kiedy faszerują mi zadek ołowiem nie mam zwyczajnie czasu na to, żeby cackać się z jakimś nieprzemyślanym rozwiązaniem, w którym szybki wybór żądanej broni jest niemożliwy, bo trzeba ją sobie najpierw „przygotować do wybrania".

Następny „złoty patent" to przeładowywanie broni. Żeby przeładować lub zmienić tryb strzału, trzeba gałki nie tylko wcisnąć – należy je jeszcze przytrzymać. Powiedzmy, że macie karabin z granatnikiem, który może strzelać pojedynczymi pociskami, seriami, lub granatem. Macie wybrany granatnik, zza rogu wypada jakiś pacjent, a Wy teraz jeśli chcecie mu przejechać serią, musicie gałkę wcisnąć i chwilkę przytrzymać. I to dwa razy. Zgon murowany, bo przecież wróg czekał nie będzie. Pomysł z przytrzymaniem jest niczym nieusprawiedliwiony, bo zwykłe wciśnięcie za nic nie odpowiada i można by to wszystko rozwiązać szybciej i lepiej.

→I NIE DLA KAŻDEGO

SOCOM to produkt nierówny. Z jednej strony 32-osobowy multiplayer, wielkie mapy, fajne pojazdy, a z drugiej marna grafika i AI, liczne uproszczenia i nieprzemyślane rozwiązania. Ocenę wystawiam dla produktu „całościowego" – jeżeli nie zamierzacie grać online, to od miodu odejmijcie sobie punkt, jeśli jesteście fanami tematu, a dwa, gdy nimi nie jesteście.

Blizzard Beast ■■

OCENA 8.0/10

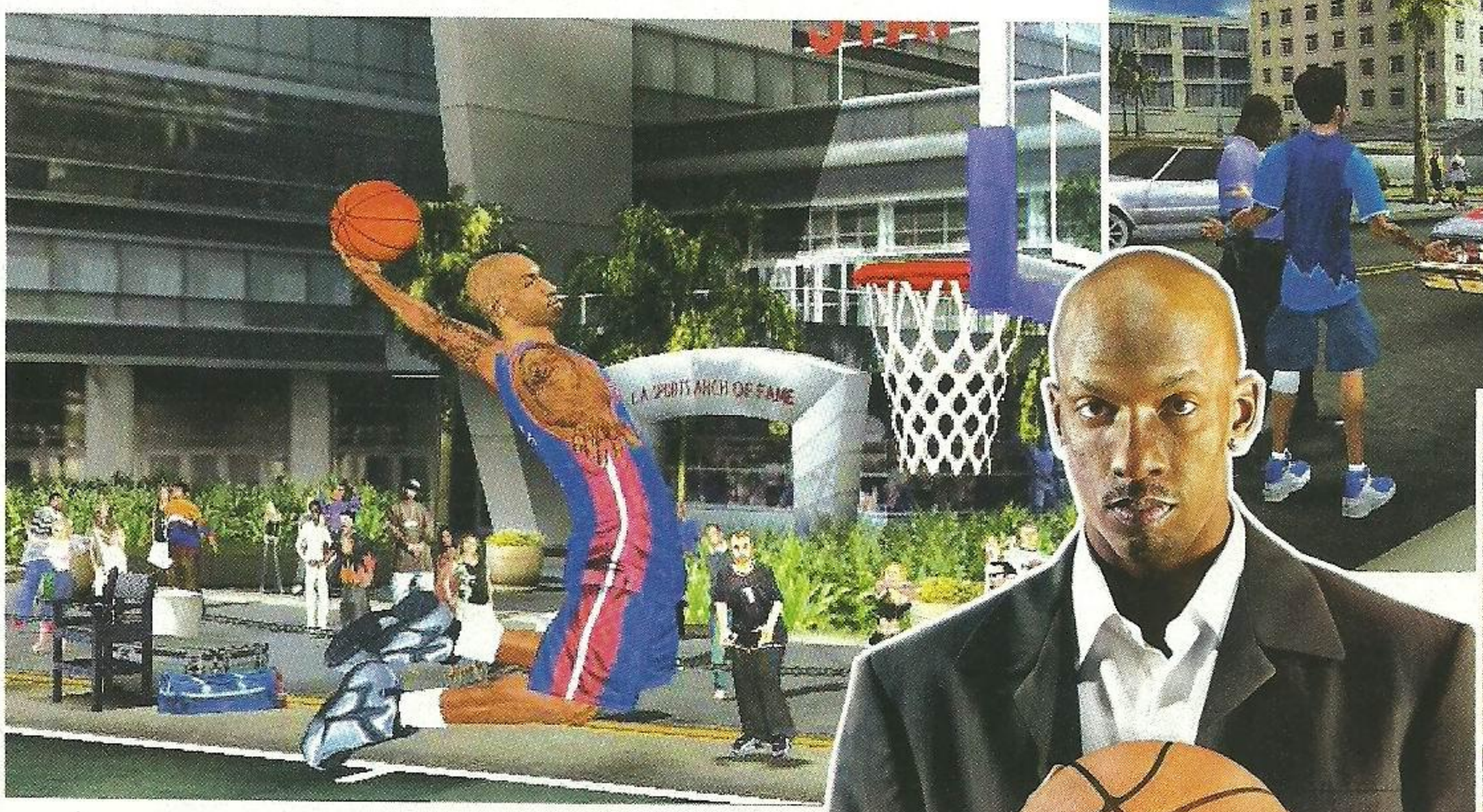
W SIECI JEST SUPER, W SINGLU GORZEJ

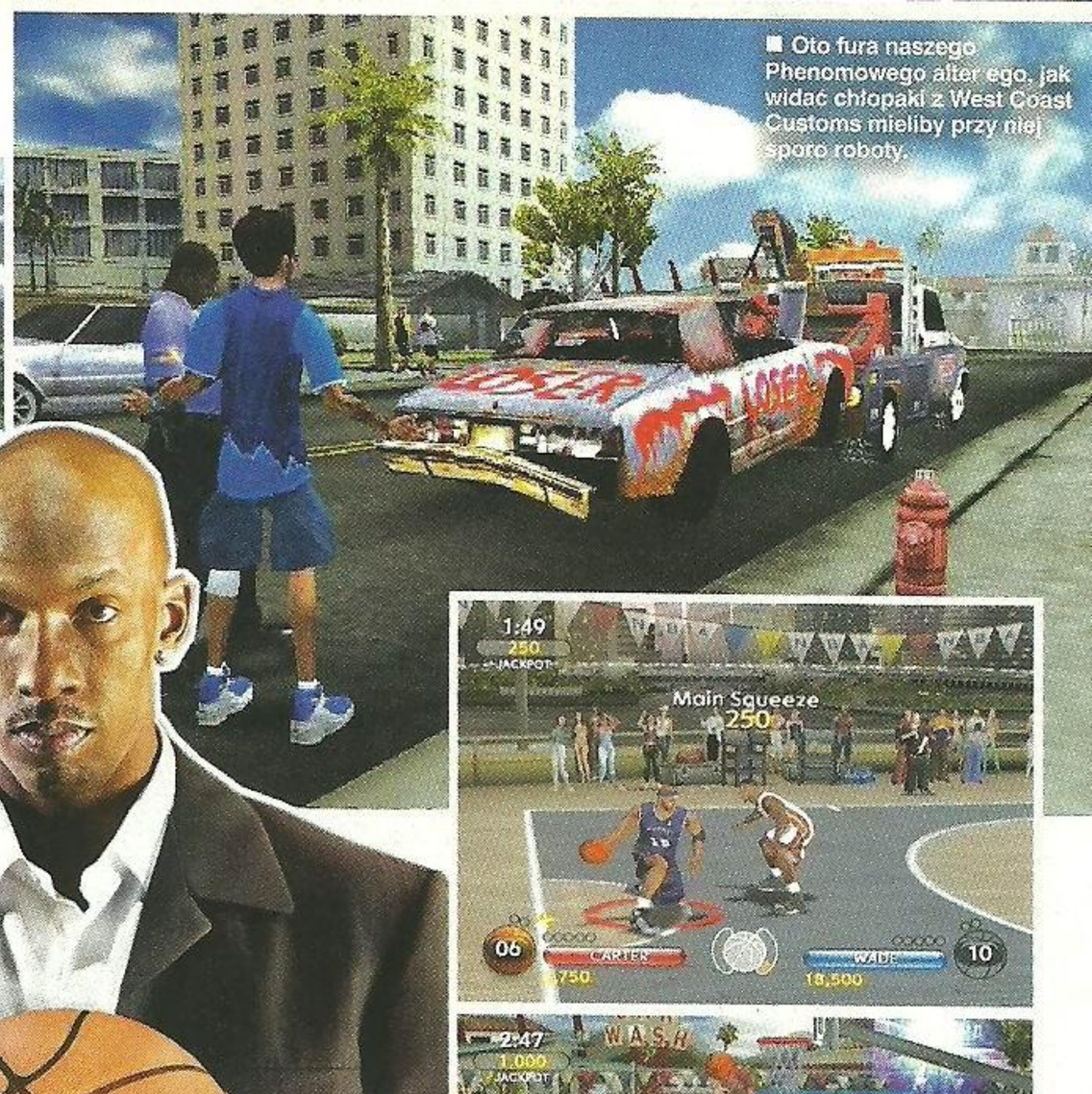
AUTOSTOP

Jedną z najważniejszych nowości w SOCOMie są pojazdy. Mamy tu ciężarówki transportowe, Humvee, pickupy z wielkimi karabinami zamontowanymi „na pace", czołgi, czy nawet łodzie, które umożliwią nam szybkie poruszanie się na skróty przez rzeki i jeziora. Każdy pojazd ma kilka miejsc do obsadzenia, możemy więc zająć zarówno miejsce kierowcy, pasażera, jak i dorwać się do karabinu i siać podczas wycieczki ogniem na prawo i lewo. Pojazdy prowadzi się całkiem fajnie, choć model jazdy mógłby być trochę bardziej zaawansowany (różnica między jeżdżeniem furą po bitej drodze i po wądołach mogłaby być większa). Szkoda tylko, że pojazdem nie wszędzie da się wjechać i rozpędzona ciężarówka nie przebije szlabanu czy stojących na jej drodze pudeł. Może w następnej części...

TRZYDZIESTU DWÓCH, BEJBE!

Aż tylu graczy może brać udział w sieciowych pojedynkach w nowym SOCOMie, więc nie dziwi fakt, że mapy rozrosły się kilkakrotnie. Mogą się co prawda „skalować" w zależności od ilości graczy, ale zależy to od ustawień serwera, więc można natrafić na sytuacje, gdzie czwórka wojaków biega po mapie stworzonej z myślą o ośmiokrotnie większej liczbie osób. Mimo iż poziomy są wielkie, nie sprawiają wrażenia rozległych, a raczej kilku mniejszych połączonych ze sobą. Ot, mamy małe miasteczko, a kilometr dalej jezioro i bazę wojskową, ale między tymi miejscówkami znajduje się tylko kręta dróżka, którą trzeba przebiec, ograniczona skalnymi ścianami, aby nie można było wybiec nigdzie dalej. Podyktowane jest to ograniczeniami PS2 i koniecznością przestreamowania do pamięci konsoli dalszej części mapy. W sytuacji, kiedy uderzanie z buta w odległy punkt mapy zabiera nam kilka minut, pojazdy są istnym błogosławieństwem.

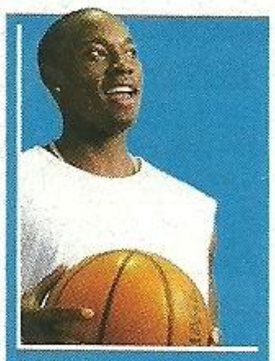




■ Oto fura naszego Phenomowego alter ego. Jak widać chłopaki z West Coast Customs mieliby przy niej sporo roboty.

NBA BALLERS PHENOM

NIE WSZYSTKO BLING BLING CO SIĘ ŚWIECI



PS2 | Xbox

- Wydawca: Midway
- Producent: Midway
- Liczba graczy: 1-4 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Niezłe mini-gry, to fajny zręcznościowy streetball.
ZŁE: Free roaming jest słaby, potworne loadingi na PS2.
BRZYDKIE: Bez przesady, ale też za piękna ta gra nie jest.

QOORA: W NBA Ballers miło sobie popykać w przerwie pomiędzy koszykarskimi pojedynkami na prawdziwym boisku przed blokiem. Dodatkowym atutem są naprawdę ciekawe mini-gierki, spośród których wyróżnia się przede wszystkim konkurs wiedzy na temat NBA. Nie ma to jak wygrać taki quiz z Marcelem, który uważa się za eksperta... No dobra, przegrać... hehe.

Pierwsza część NBA Ballers niosła ze sobą sporo tak zwanego „funu", może nie tyle, co NBA Street, bo mimo wszystko efektowne akcje trójkowe są troszkę fajniejsze niż pojedynki jeden na jeden, a możliwość zbudowania własnej rezydencji nie jest czymś, co może podnieść graczowi ciśnienie. Była to jednak gra fajna, z odpowiednim „czarnym" klimatem i całkiem sporą ilością miodu. Phenom ma się podobnie i to jest w sumie jego największa wada – od czasu pierwszej części zmieniło się bardzo niewiele w samym systemie rozgrywki, a jedyną innowacją jest free roaming, choć muszę stwierdzić, że to określenie jest mocno przesadzone, bo free tu niewiele, a roaming jest raczej nudnawy.

→I TAŃCZ, SUCZA, TAŃCZ!

Reklamowane jako GTA streetballu, NBA Ballers: Phenom, pozwala nam wcielić się w koszykarza marzącego o wielkiej kasie i karierze. Kiedyś był już blisko, ale jego kumpel, niejaki Hot Sauce (znany z AND1), wystawił go do wiatru i zwiał z jego lasią. Powód do gry już mamy, teraz sprawdźmy, jak to wygląda w praniu. Po stworzeniu naszego koszykarza możemy zacząć podbijanie Los Angeles – na mapie mamy kilka lokacji (Hollywood, Beverly Hills, itp.), wewnątrz których znajdują się miejscówki z turniejami oraz oddzielny teren, po którym możemy sobie połazić z perspektywy trzeciej osoby w poszukiwaniu questów (np. rozwieszanie plakatów), odnajdywaniu znajdek (diamentów ukrytych w różnych dziwnych miejscach, np. śmietnikach) oraz uczestniczeniu w mini-grach (więcej o nich w ramce) oraz, oczywiście, kolejnych koszykarskich turniejach. A jak ktoś ma ochotę to może zagadywać niektóre laski, żeby zatańczyły dla wschodzącej gwiazdy koszykówki. Dziwne, ale prawdziwe.

Po co to wszystko? Żeby zdobywać punkty, za które możemy kupować cały koszykarski stuff rozrzucony po rozmaitych sklepach i straganach. Piłki Spaldinga, ciuchy i gadżety dodające punktów do niektórych umiejętności – wiecie, na przykład Buty +5 do skoku... Heh, sam bym chciał takie mieć. Ba, można kupić sobie nawet napoje i jedzenie (sprite'a, hot doga, czy taco), które także dają nam specjalne możliwości – na przykład umożliwiają zbijanie piłki spadającej już do kosza. I wszystko byłoby fajnie, gdyby samo chodzenie nie było dość ograniczone, głównie za sprawą kamery, którą nie można sterować, więc trzeba łazić wszędzie i dosłownie lizać ściany, żeby znaleźć wszystko, co jest do znalezienia, a na dokładkę momentami nie wiadomo, jak dostać się w niektóre miejsca i po co.

W sumie pomysł dodania nieco free roamingu był całkiem niezły, tylko szkoda, że nie najlepiej został zrealizowany. Na szczęście mini-gry oraz zagadywanie podrygujących laseczek nieco te niedogodności rekompensują.

→I SKACZ, ZIOM, SKACZ!

Ale Phenom przecież nie łażeniem i graniem w mini-gierki stoi – tu chodzi o granie w kosza jeden na jeden (choć jest też tryb dwóch na dwóch) w kolejnych turniejach. Sęk w tym, że nie zmieniło się ono od czasów NBA Ballers i mimo, że nadal jest fajne i wciągające, to nie daje jakiegoś wielkiego kopa. O ile system nadal się sprawdza, to grafika już nie za bardzo i Phenom niespecjalnie zmusza Xboxa, czy PS2 do jakiegokolwiek wysiłku. Przy NBA Street V3 NBA Ballers: Phenom wygląda po prostu słabo i choć animacja koszykarzy, a także arsenał dostępnych zagrań jest spoko, to brakuje tu tej wywalonej w kosmos efektowności, która tak mnie zachwyciła we wspomnianej grze EA BIG, a także jakiegoś nowego i fajnego pomysłu na dodatkowe uatrakcyjnienie zabawy.

Prawdę mówiąc z dźwiękiem też nie jest najlepiej – kawałki (obowiązkowo hip-hopowe) nie powalają na glebę, słychać, że zabrakło Midway kasy na wykonawców gwarantujących wysoką jakość soundtracku. Na samym parkiecie (a raczej – asfalcie, czy też betonie) jest lepiej, bo odgłosy dochodzące z boiska są całkiem fajne, ale już komentator jest po prostu żenująco niezabawny.

→I GRAJ, DZIECIAKU, GRAJ?

Mam z Phenom niejaki problem – gra ogólnie jest fajna, wciągająca i całkiem urozmaicona. Ale z drugiej strony – jedynym dodatkiem w stosunku do części pierwszej są mini-gry i średnio wykonany free roaming, zaś oprawa graficzna jest już nieco leciwa, w końcu pierwsze NBA Ballers wyszło równo dwa lata temu, czyli lekko licząc – silnik ma tak na oko przynajmniej trzy. Dodatkowym problemem w przypadku wersji na PS2 jest wyjątkowo upierdliwe ładowanie kolejnych ciuchów, elementów z których tworzymy koszykarza, czy innych gadżetów, co sprawia, że po prostu kompletnie odechciewa się całej tej „kustomizacji". A to spory minus, bo stworzenie i stylowe ubranie własnego ludka to podstawa w tego typu grach.

Mimo wszystko jest to niezła gra, nie tak świeża jak pierwsza część i nie tak fajna, jak NBA Street V3, ale całkiem grywalna – spokojnie można zagrać, szczególnie na Xboksie.

Marcellus ■■

OCENA 7.1/10
JEST SPOKO, ALE MOGŁO BYĆ LEPIEJ

MYJ FURY, SKŁADAJ RYMY!

Mini-gry w Phenom to całkiem fajna sprawa. Nie dość, że pozwalają uciułać trochę dodatkowych punktów, za które kupimy sobie jakieś nowe ciuchy, buty, piłki, czy inny koszykarski ekwipunek, to dodatkowo pozwalają sprawdzić swą wiedzą o NBA lub wywołać niekontrolowaną głupawkę.

■ Myjnia – wraz z cheerleaderkami LA Lakers masz okazję umyć czyjąś furę w rytm muzyki w stylu Dance Dance Revolution. Ubaw po pachy!

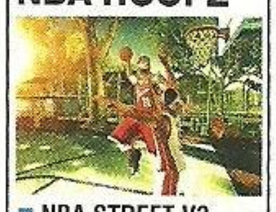
■ Bitwa na rymy – odbywa się na takich samych zasadach jak mycie samochodów. Im lepiej wciskasz przyciski, tym lepiej składasz rymy.

■ Trivia – test z wiedzy o NBA. Wiesz kto w drafcie wybrał Penny'ego Hardawaya, wiesz jaką szkołę kończył Kevin Garnett?

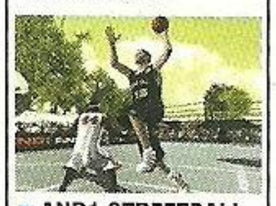
■ Speeling-bee – test z umiejętności literowania najdziwniejszych nazwisk koszykarzy NBA. Say – Trybański... A nie, on już w NBA nie gra.

■ Hot Shot – prosta minigierka w rzucanie do kosza. Polega na zatrzymaniu strzałki w odpowiednim miejscu paska. Łatwe jak zabranie dziecku lizaka.

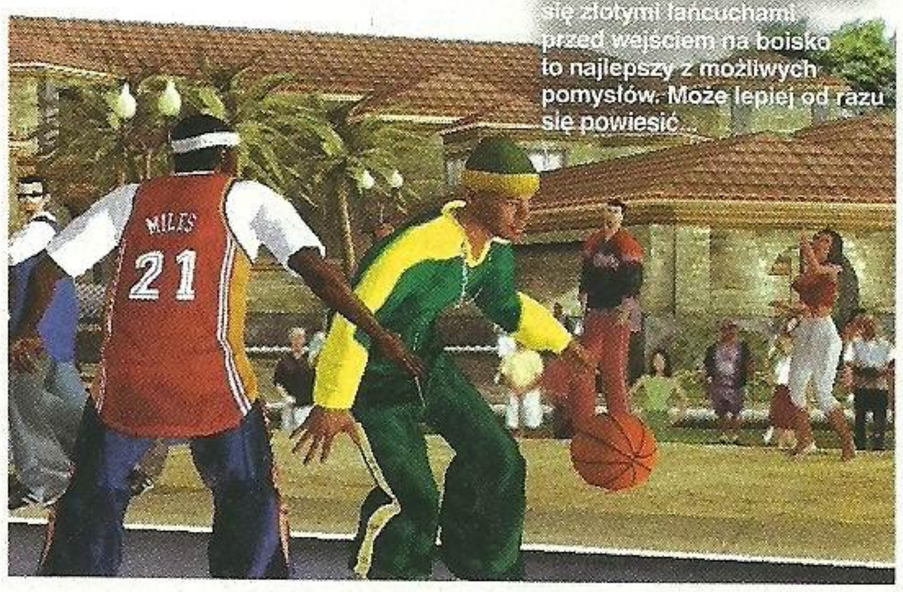
NBA HOOPZ



■ **NBA STREET V3**
Trzecia część zręcznościowej koszykówki od EA BIG to nadal najlepsza gra w swym gatunku. Jeżeli jeszcze jej nie sprawdziliście, to polecam ją w pierwszej kolejności – takiego wizualnego wypasu w grach streetballowych na pewno nie widzieliście. Potem spokojnie możecie brać się za Phenom.

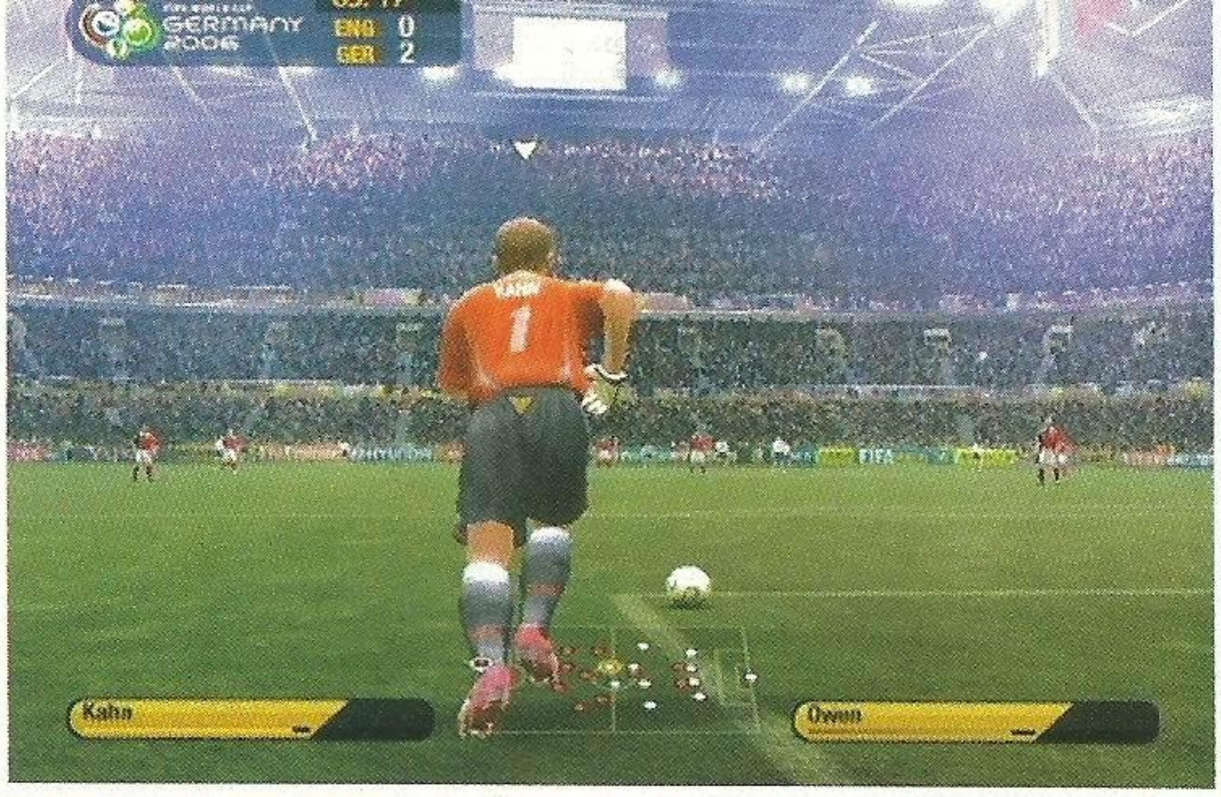


■ **AND1 STREETBALL**
Nadciąga nieformalny następca bardzo przeciętnego Street Hoops – amerykańska premiera odbędzie się w czerwcu, data wydania w Europie nie jest znana. Nie wróżymy tej grze jakiejś zawrotnej kariery, nawet pomimo zakontraktowania całej ekipy objazdowego cyrku znanego jako AND1 Mix Tape Tour.



■ Nie wiem, czy obwieszanie się złotymi łańcuchami przed wejściem na boisko to najlepszy z możliwych pomysłów. Może lepiej od razu się powiesić...

Animacja graczy przez cały czas jest poprawiana i osiągnęła już całkiem niezły poziom – przy oddalonej kamerze prezentującej jedyny słuszny przegląd boiska wyglądają jak żywi. Gwiazdy można poznać po gwiadzkach nad ich głowami, a także po ich wyglądzie – takiemu Davidsowi latają dready, a Nedvedowi faluje bujna blond czupryna.



Warto zatrzymać się na chwilę przy prezentacji, bo tu naprawdę chłopcy z EA Sports dali czadu. Choć piłkarskich purystów może drażnić taki festyn, mistrzostwa to także stadiony, kibice, fantastyczna oprawa meczów i podniosła atmosfera. Tu jest wszystko – serpentyny, fajerwerki, najazdy kamer na piłkarzy, długie celebracje po strzelonych bramkach i rozpacz bramkarza, nawet zaśpiewy kibiców w ich własnym języku. Kudosy za to.

Nie będzie Niemiec pluł nam w twarz i dzieci nam germanił, hehe. Nie martwcie się – Jerzy obronił ten rzut karny bez większych problemów.

2006 FIFA WORLD CUP

TRZY DO ZERA TRAFIŁA POLSKA FRAJERA!

PS2 | Xbox

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-2 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD

DOBRE: Atmosfera i klimacik, obszerna zawartość, łatwo w to „wejść" i po prostu zagrać meczyk
ZŁE: Czasem przestoje i za duże skupienie akcji w środku pola, bo piłkarze nie zawsze chcą biegać
BRZYDKIE: Niektóre twarze tradycyjnie wyglądają jakby ich właściciele byli chorzy na trąd.

MARCELLUS: Wprawdzie już chyba nigdy nie przekonam się do Fifki, ale muszę przyznać, że EA rzeczywiście się stara i nie są to ruchy pozorowane – Konami nieco ich ostatnio przycisnęło PESem – najwyraźniej wieloletnia indoktrynacja w mediach zrobiła swoje. Nadal gra wydaje mi się nieco zbyt ograniczona i za mało kombinacyjna, ale przyznaję, że z roku na rok jest coraz lepiej. No i to, co zrobili z karnymi, rzeczywiście zasługuje na szacunek.

Tak właśnie załatwiłem Ekwador w pierwszym meczu naszych orłów. Dwie bramki posadził Żurawski, jedną dorzucił Saganowski i udało się wyjść z grupy za pierwszym razem. A tam trafiłem na Anglię... Ych.

Poprzednie piłki EA związane z mistrzostwami na ogół były mocno okrojone w stosunku do „zwykłej" FIFY. Nie tym razem. Oprócz 32 zespołów, które zakwalifikowały się do finałów, jest jeszcze blisko sto ekip, którym ta sztuka się nie udała. Sto dwadzieścia siedem w pełni licencjonowanych narodowych teamów! Można bowiem uczestniczyć w samych finałach (i to zarówno z ekipami, które się zakwalifikowały, jak i nie), ale także rozegrać pełne kwalifikacje w każdym z regionów globu. To świetny pomysł, bo żadnej ligi czy inszych turniejów niż mistrzostwa i kwalifikacje tu nie uświadczycie.

→| RASIALDO JAK ŻYWY

Choć World Cup wygląda podobnie do ostatniej Fifki, zawiera masę nowości i usprawnień. Lista jest spora, ale warta Waszej uwagi. Zacznę od Gwiazd, czyli Star Players – najlepsi gracze świata oznaczeni są teraz gwiazdkami, które symbolizują ich specjalne umiejętności. Podawanie, dryblingi, strzały z bańki, czy zza pola karnego – EA doceniło mutantów pokroju Shevy czy Ronaldinho, a nawet naszego Maćka Żurawskiego. Oczywiście dla fanów futbolu informacja o tym, że Owen zapieprza jakby mu ktoś z wiatrówki strzelił w tyłek, a Adriano sadzi takie same bomby zarówno z trzydziestu, jak i z trzech metrów jest zbędna – oni już o tym doskonale wiedzą i będą wykorzystywać te skille. Niemniej jednak w jakiś sposób może to okazać się użyteczne, bo sugeruje, co ma zrobić z piłką dany zawodnik, w czym jest najlepszy, jak nim grać. Gwiazdy pokroju Ronaldinho czy Beckhama mają też swoje animacje strzałów i nawez z daleka są bardzo, ale to bardzo podobni do swych żywych odpowiedników, bo autorzy starali się zachować ich charakterystyczne cechy.

Poprawie uległa również fizyka piłki, przemodelowano (i chyba jednak trochę bardziej zautomatyzowano) także uderzenia. Kula odbija się znacznie lepiej niż wcześniej, szczególnie od słupków i poprzeczki, a także po interwencjach bramkarza – zamiast ciągle wychodzić za linię końcową, częściej ląduje w boisku. Natomiast jeśli chodzi o strzały – rozwiązano to teraz w taki sposób, że im dłużej gracz dusi przycisk na padzie, tym wyżej poleci petarda. Lekkie puknięcie przycisku zaowocuje szczurkiem, dłuższe przytrzymanie – bombą w kierunku okienka. Są też oczywiście loby i strzały sytuacyjne, czyli szczupaki, woleje i „szuto" sprzed pola. Generalnie jakoś żywiej to wszystko wygląda i nie powiem, podoba mi się.

Developer chwali się także lepszymi podaniami prostopadłymi do wychodzących graczy i de facto coś w tym jest – skrzydłowi częściej bywali przy piłce niż w Fifce, ale to też zależy w dużej mierze od podającego. Nie ma sensu podawać Pinokiem do Dżepetta; lepiej rozegrać piłkę w środku i zmusić szybkiego zawodnika do wyjścia na pozycję.

→| SĘDZIA POKAZAŁ WAPNO

Następna fajna akcja to rzuty karne, które zrealizowano bez dwóch zdań znakomicie. Kamery najeżdżają na kulę, czy piłkarzy przed strzałem prezentując dramatyczne ujęcia skupiającego się zawodnika, czy też trzymającej się za ręce drużyny – no po prostu mistrzowskie budowanie atmosfery i dramaturgia godna Hitchcocka. Naprawdę. Można strzelać na trzy sposoby – zewnętrzną i wewnętrzną częścią stopy, a także lobować. Do tego jest specjalny pasek symbolizujący nerwy zawodnika i dopiero puszczenie przycisku przy jednoczesnym trafieniu w latający punkt gwarantuje niemal pewny strzał.

Komicznym patentem przy karnych jest także Dudekdance, czyli możliwość wykonywania bramkarzem przeróżnych wygibasów, pajacyków, podskakiwania na linii bramki i w ogóle wygłupiania się, by zdenerwować strzelającego. Wygląda to naprawdę przezabawnie i przyznam, że nie mogłem się oderwać przez dłuższy czas od trybu Penalty Shootout. No a co by nie mówić, rzuty karne na mistrzostwach eliminujące jeden z zespołów to chyba sama wisienka na czubku tortu. Że przypomnę tylko przestrzelony karny Becksa i dwa lata jechania po nim w rewanżu przez angielskie szmatławce.

→| MORZE, OCEAN TEGO

Global Challenge to kolejna z fajnych opcji dla jednego gracza – to znany już z fifek czy TIFów zestaw zadań pozornie nie do wykonania. Włosi dostają od Polaków 0:2 w plecy, rozpoczyna się sześćdziesiąta minuta, zadanie brzmi – wygrać. Dodatkowy bonus za strzelenie czterech bramek. Czterdzieści challenge'y w znaczny sposób rozszerza zabawę i coś takiego fajnie byłoby zobaczyć w konkurencyjnej grze piłkarskiej. Jest spory sklep z bonusami (punkty przyznawane są dosłownie za wszystko: za zwycięstwo, za zachowanie czystego konta itp), gdzie można kupić stroje, piłki, jakieś myki pokroju wyższego poziomu trudności czy trybu turbo. Są także historyczni już piłkarze, którzy z pewnością wspomogą w potrzebie swoją drużynę. Atak Żurawski – Boniek jest w tej grze jak najbardziej możliwy.

Nie zabrakło trybu online, w którym można grać szybkie mecze, albo stworzyć turniej dla ośmiu graczy. I znowu – prosty generator turniejów czy lig w sieci to coś, co chciałbym zobaczyć w nowym PESie. Oprócz tego **2006 FIFA World Cup** to swoista encyklopedia tego mundialu – są filmy prezentujące miasta i stadiony w Niemczech, masa ciekawych faktów związanych z finalistami, a wszystko to w ślicznej oprawie audio-wizualnej. Ba, nawet twarze piłkarzy, których na zbliżeniach nie dało się strawić w Fifie, tu wyglądają o niebo lepiej.

EA Sports postarało się przy tej grze – to nie jest jedynie nabijacz kabzy. To dobra pozycja, ale pewnego poziomu, mimo wszystko, nie przeskakuje.

Gulash ■■

PS: Gra na PS2 ukaże się w polskiej wersji językowej z nagranym od nowa komentarzem panów Szpakowskiego i Szaranowicza. Wersję na Xboxa 360 ocenimy osobno.

OCENA 8.0/10
ŁADNA, GRYWALNA I OBSZERNA

TANIEC JERZEGO

Różne rzeczy wyczyniali bramkarze, by zdenerwować strzelca rzutu karnego, ale dopiero nasz Jerzy Dudek pokazał w finale Ligi Mistrzów prawdziwą klasę, a jego taniec na linii bramkowej został ochrzczony nawet przez zachodnią prasę Dudekdance. Fajnie, że autorzy gry wrzucili do gry możliwość prowokowania – z pewnością to ciekawsze, niż stanie na linii i czekanie na egzekucję. Na szczęście zachowali też umiar – nie można na przykład podejść bliżej i naubliżać strzelcowi lub go opluć ;)

TOMB RAIDER: LEGEND

PS2 | Xbox | Xbox 360

- Wydawca: Eidos
- Producent: Crystal Dyn.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Ciekawa fabuła, świetna oprawa, walki z bossami, sporo zwiedzania klimatycznych miejscówek.

ZŁE: Względnie krótki czas zabawy, niski poziom trudności, niektóre teksty Zipa.

BRZYDKIE: Hmmm... trudno tu znaleźć coś brzydkiego.

MIELU: Legend jest stanowczo za krótki, przez co wygląda jak test, czy Crystal Dynamics są w stanie zrobić dobrego Tomba. Są, ale powinni zastanowić się, czy Lara musi biegać w budynkach – moim zdaniem nie powinna, bo właśnie starożytne, od wieków przez nikogo nie odwiedzane miejscówki pełne pułapek i zagadek stanowią o sile Tomb Raidera. Zagadki są tym ważniejsze dla serii, że w tej chwili elementy platformowe nie są żadnym atutem w zestawieniu z takimi potęgami jak God of War, czy trylogia Prince of Persia. Poprawić trzeba też walkę i SI przeciwników, bo póki co ten element zawodzi najbardziej. Jednak Legend to krok w dobrym kierunku – gra jest śliczna, zabawa się nie nudzi ani przez chwilę, a do tego dochodzi jeszcze inteligentny humor Lary, za który strasznie ją polubiłem. Jak dla mnie, niestety, tylko mocna siódemka.

LARA CROFT WRACA Z DALEKIEJ PODRÓŻY...

Jej życiowa wyprawa zaczęła się w 1996 roku, kiedy to Lara postanowiła odnaleźć niezwykle cenny w naszych czasach artefakt, a mianowicie... komercyjny sukces. Nie można powiedzieć, aby – wbrew przypuszczeniem niektórych sceptyków – podróż ta była szczególnie trudna i najeżona wieloma niebezpieczeństwami. Szczerze powiedziawszy, początki Lary to typowy przykład „amerykańskiego snu", kiedy to wybraniec losu niemalże z dnia na dzień okrywa się sławą, na jego konto zaczynają wpływać setki tysięcy zielonych, a jego wizerunek zdobi okładki najbardziej poczytnych magazynów świata. Lara tego dokonała – przy okazji premiery pierwszej części gry Tomb Raider o młodej Brytyjce było głośno praktycznie wszędzie, a twórcy gry zgarnęli niemałą kasę. Croftomania istotnie ogarnęła cały świat, śliczna fizjonomia Lary zerkała na nas nawet z okładki oryginalnego Newsweeka, a popularność wirtualnej bohaterki Eidosu sprowokowała istną lawinę dyskusji, w których udział brali nie tylko znawcy elektronicznej rozrywki, lecz także znamienici psychologowie, socjologowie i inni eksperci. Dyskusje te dotyczyły oczywiście fenomenu popularności wirtualnej Lary i miały na celu ustalenie jego przyczyn oraz skutków. Co tu dużo mówić – panna Croft znalazła swoje pięć minut i wykorzystała je do ostatniej sekundy.

Najbardziej uwielbiana przez męską część graczy bohaterka wcale nie miała jednak zamiaru spocząć na laurach i krótko po pierwszym, oszałamiającym sukcesie wyruszyła na kolejne wyprawy, aby tym razem uganiać się za... jeszcze większym, komercyjnym sukcesem. I na początku kolejnej przygody nie było wcale źle. Lara odkrywała nowe miejsca, zdobywała podziw i uznanie kolejnych fanów, a liczba zer na kontach jej „rodziców" wciąż się powiększała. Aż w końcu amerykański sen dobiegł końca. Tak szybko jak zaczęła się kariera Lary, tak szybko też się skończyła. Nagle kolejne części przygód Croftówny zaczęły gonić w piętkę, a to nie pozostało niezauważone przez recenzentów, którzy nie mieli zamiaru wystawiać Larze wysokich not tylko za idealne proporcje i ładną buzię. W ostatecznym rozrachunku podróże „90-60-90" skończyły się na samym dnie. No, może troszkę przesadzam, ale ostatnie części Tomb Raidera mieszane z błotem przez krytyków i tak miały nieco zawyżane oceny – chyba tylko przez sentyment, jaki męscy szowiniści wciąż czują do silikonowych implantów Lary. Z tym większą radością donoszę wszystkim, że Lara podźwignęła się w końcu z rynsztoka i wróciła... No, może nie na sam szczyt, ale w bardzo bliskie mu okolice. Panie i Panowie – Tomb Raider Legend rządzi!

→I W POSZUKIWANIU ZAGINIONEJ LARY

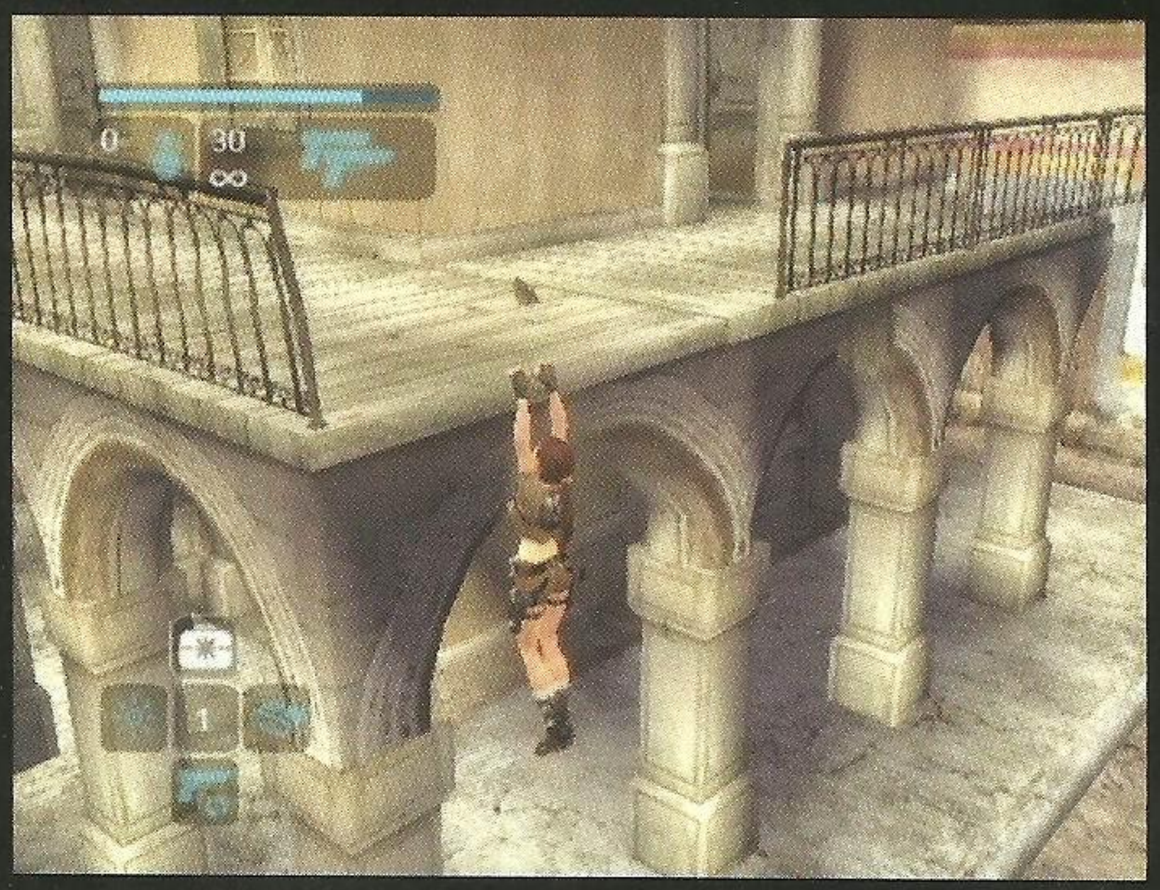
Co było niezbędne do reaktywowania legendy Lary? Przede wszystkim zmiany! Ale nie jakieś rewolucyjne, czy też nadające grze zupełnie nowy kierunek. Wręcz przeciwnie. Tomb Raiderowi potrzebny był koncepcyjny regres mający zaprowadzić grę do punktu wyjścia, czyli pierwszej części słynnej sagi. Nie jest przecież tajemnicą, że to właśnie „jedynka" Tomb Raidera najbardziej zapadła wszystkim w pamięć, zaś kolejne odsłony przygód panny Croft raziły nieumiejętnie przeprowadzanymi eksperymentami na polu mechaniki rozgrywki. Wystarczy chociażby wspomnieć nieszczęsne elementy skradankowe. Buerk.

Tym razem za lansowanie Lary zabrała się ekipa Crystal Dynamics, której zadaniem było przywrócenie dawnego splendoru miss piękności bohaterek gier video. I trzeba przyznać, że ze swojej misji Crystal Dynamics wywiązało się znakomicie. Najważniejszą sprawą było chyba uchwycenie odpowiedniego klimatu, który stanowił o sile pierwszego Tomb Raidera. W jakiś sposób należało więc przywrócić do życia ogromne grobowce, świątynie i inne starożytne budowle, po których panna Croft mogłaby śmigać w poszukiwaniu tajemnic zaginionych cywilizacji. Niewielu osobom przypadły przecież do gustu wyprawy Lary do Strefy 51 czy też beznadziejnie odwzorowane misje skradankowe w ciasnych korytarzach nowoczesnych budynków. I oto mamy w końcu możliwość pobuszować w tak egzotycznych miejscówkach jak Boliwia, Afryka, Japonia czy Nepal.

Jednak grobowce i prastare budowle to nie wszystkie rozrywki, jakie czekają

PARAPETÓWA U LARY

Ciekawie ma się w grze sprawa z posiadłością Lary. Willa panny Croft to niejako odrębny poziom, do którego możemy zawitać na przykład pomiędzy wykonywaniem kolejnych misji. A po cóż to robić? Pomijając już fakt, że sama rezydencja wygląda przepysznie i warto ją pozwiedzać choćby po to, aby podziwiać styl i bogactwo, jakim otacza się nasza pani archeolog, to znajdziecie tutaj kilka bardzo ciekawych miejsc, w których na pewno zechcecie zabawić nieco dłużej. Do najciekawszych należy chociażby sala gimnastyczna gdzie można nieco poćwiczyć, alkowa, gdzie Lara może zmieniać swoje ciuszki, czy też basen, gdzie przetestujemy pływackie umiejętności naszej bohaterki. Jakby tego było mało, po całej posiadłości Lary rozsiano całe mnóstwo ukrytych bonusów, które tylko czekają na znalezienie przez naprawdę wścibskich graczy. Założę się, że na parapetówie u Lary zagościcie dłużej, niż w którymkolwiek z innych etapów gry.



Arsenał Lary nie jest szczególnie rozbudowany, ale bez problemu wystarczy, aby rozprawić się z najemnikami Rutlanda. Poza tym Tomb Raider to przecież przygodówka, a nie shooter.

NOWA LARA CROFT

Każdej odsłonie serii Tomb Raider towarzyszy jakaś śliczna modelka mająca promować nowy tytuł i doprowadzać rzesze graczy do niekontrolowanego ślinotoku. Tym razem rolę prawdziwej Lary wzięła na siebie panna Karima Adibebe, która do tej pory pracowała jako sprzedawczyni w sieci sklepów Top Shop. Karima liczy sobie dwadzieścia lat, dysponuje nienaganną figurą (co chyba widać dokładnie na załączonym obrazku) i uparcie twierdzi, że Tomb Raider był jedną z jej pierwszych i ulubionych gier video, z jakimi miała styczność. Jak donoszą internetowe źródła, aby uwiarygodnić się w roli Lary, Karima rozpoczęła treningi wraz z jednostkami SAS, do tego też postanowiła zapoznać się z tajnikami archeologii, regułami savoir vivre'u oraz zasadami obchodzenia się z prawdziwą bronią palną. Ile w tym prawdy, a ile fikcji – trudno powiedzieć… ale popatrzeć na fotkę ślicznej kobiety zawsze można.

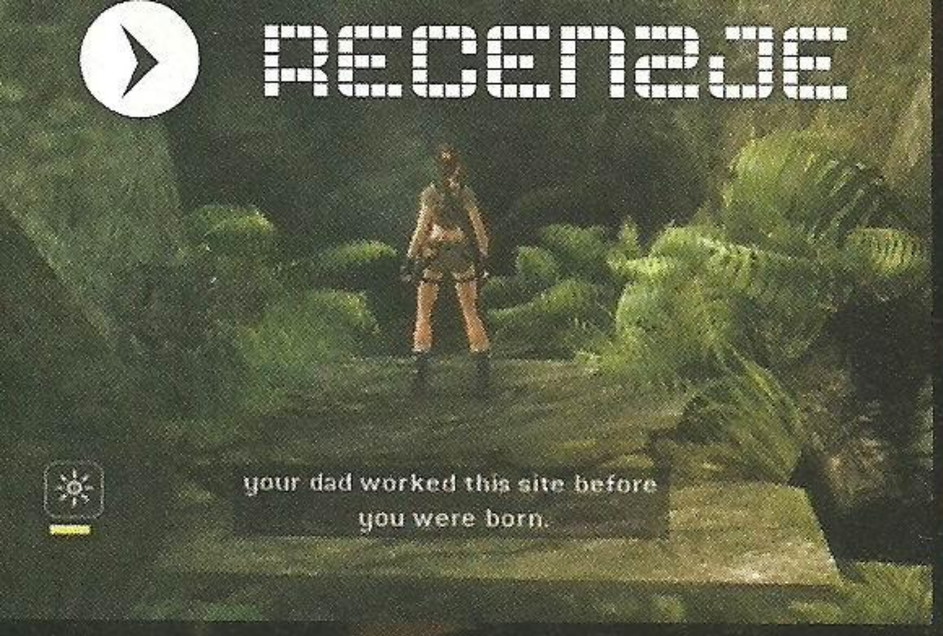
Screeny 16:9 pochodzą z Xboxa 360 Jak widzicie nie ma jakiegoś szoku – gra wygląda nieco lepiej, ale na tym samym poziomie.

na wysportowaną pannę archeolog. Larze przyjdzie też zamienić turystyczne ciuchy na wykwintną suknię balową podczas misji w Japonii, czy też na specjalny, ocieplany strój w mroźnym Kazachstanie. Oznacza to, że ścieżki przygód będą prowadziły naszą bohaterkę także po oświetlonych neonami wieżowcach Japonii, czy też tajnych laboratoriach porzuconych przez Sowietów. Co ważne, nacisk położono jednak na wspomniane już starożytne budowle i egzotyczne lokacje, zaś współczesne miejscówki to raczej swego rodzaju urozmaicenie właściwej zabawy, niż najważniejsza jej część. I chwała za to twórcom. Dzięki temu zachowano oryginalną formułę Tomb Raidera nie zapominając jednocześnie o różnorodności, co powinno zadowolić zarówno fanów klasyki jak i niestrudzonych poszukiwaczy nowości.

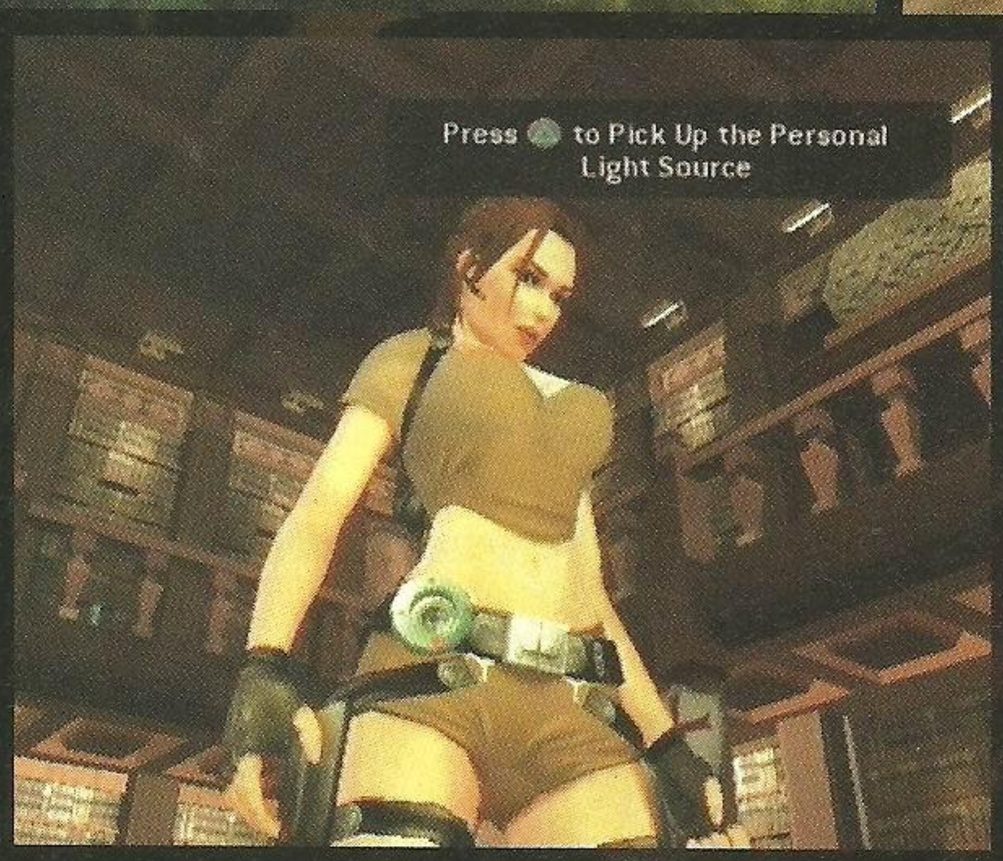
→ BŁĘKITNA KREW

Zmiany zazwyczaj potrzebują odpowiedniej inspiracji oraz wzorców i nie inaczej jest tym razem. A na jakim tytule lepiej się wzorować w przypadku gry przygodowo – akrobatycznej, jak nie na wspaniałym Księciu Persji? No właśnie, od samego początku gry bardzo mocno rzuca się w oczy ogólne podobieństwo zmagań pani archeolog do najeżonych niebezpieczeństwami przygód młodego monarchy. Szczerze powiedziawszy, mechanika zabawy jest wręcz identyczna. Lara zazwyczaj wpada do jakiegoś pomieszczenia, po czym możemy obejrzeć kilka ujęć całej sali, pokazujących rozmieszczenie najważniejszych miejsc i sugerujących najłatwiejszą drogę do celu. To chyba budzi oczywiste skojarzenia? Wzorem Księcia mamy też całe mnóstwo drążków, półek skalnych, linek, i innych atrakcji, z których Lara musi korzystać w swej podróży. Obok Prince of Persia nietrudno będzie Wam też zauważyć kilka zapożyczeń z innych gier, jak choćby z God of War lub Resident Evil 4. Tutaj sprawa tyczy się przede wszystkim „action eventów", w trakcie których przyjdzie nam naciskać przyciski pada w momencie, gdy na ekranie telewizora pokaże się odpowiednia ikonka. To dosyć miła zabawa, ale szkoda, że tak prosta, gdyż praktycznie nigdy nie musimy zajmować się jakimiś szalonymi kombinacjami, a jedynie wciskać pojedyncze przyciski w dosyć sporych odstępach czasu. Ech, ten element mógłby być akurat nieco bardziej wymagający, a przez to znacznie atrakcyjniejszy.

Kilka słów trzeba koniecznie napisać o poziomie trudności zabawy, który – niestety – nie stawia przed graczem zbyt wielu wyzwań. Ułatwienie rozgrywki łączy się przede wszystkim ze zmianami w mechanice zabawy. Wzorem Księcia Persji zmienił się na przykład sposób skakania pomiędzy platformami i ogólnego poruszania się po planszach. Teraz nie trzeba już wymierzać każdego skoku co do milimetra i modlić się, aby nie spaść w głęboką przepaść. Gra dopuszcza spory margines błędu, a nawet jeśli jakiś skok nie będzie najlepszy, to Lara i tak ma jeszcze szansę chwycić się jakiejś krawędzi, a wówczas nad jej głową pojawi się symbol „trójkąta" i jeśli tylko zdążycie nacisnąć ten przycisk na



Sekcje motocyklowe w grze to coś w stylu wyścigów rydwanów z ostatniego Prince of Persia. Trafiają się tylko dwa razy w trakcie zabawy i nie są fajne.



padzie dostatecznie szybko, panna Croft pewniej chwyci się oparcia dla swych rąk i później bez problemu podciągnie na platformę. Generalnie pokonywanie kolejnych komnat wygląda tu niczym we wspomnianym Księciu, gdzie bohater wykorzystuje szereg swych akrobatycznych umiejętności i w jednym, szalonym biegu połączonym z karkołomnymi skokami i ekwilibrystycznymi figurami może szybko i w pięknym stylu przemieszczać się po planszach. Wszystko sprawia wrażenie niesamowitego oraz bardzo łatwego baletu akrobatycznego i... takie też jest w rzeczywistości. Z jednej strony to dobrze, bo dzięki takiemu podejściu wyeliminowano z gry mnóstwo frustracji, ale z drugiej – wymagający gracz może uznać, że ogólnie zabawa jest zbyt prosta. Nawet zagadki logiczne, których jest tu całkiem sporo, zazwyczaj dotyczą tylko otwarcia kolejnych drzwi i tak naprawdę nie powinny stanowić wyzwania nawet dla średnio doświadczonych graczy. Wszystkie są po prostu bardzo naturalne i nie wymagają jakiegoś wyrafinowanego kombinowania. Mimo wszystko wolimy jednak takie rozwiązanie, niż sztuczne zawyżanie poziomu trudności poprzez słabą prace kamery, beznadziejną detekcję kolizji czy też zbyt inteligentnych przeciwników. Tutaj tego na szczęście nie ma. Może i momentami jest zbyt łatwo, ale za to nie musimy narzekać na szalonego kamerzystę, błędy kodu, czy też inne niedogodności tego rodzaju. I o to chodzi.

→| STARA NOWA LARA

Najfajniejsze w tym wszystkim jest jednak to, że pomimo licznych zmian i zapożyczeń z innych, uznanych pośród graczy tytułów, Tomb Raider zachował swój styl i klimat, wracając tym samym do korzeni, czyli do pierwszej części serii. Chociaż biega i skacze się teraz nieco inaczej, to dzięki znajomej stylistyce i samej bohaterce nadal da się wyczuć ten znamienny „feeling" pierwszego Tomb Raidera.

Większość gry to oczywiście bieganie po zaginionych kryptach i jaskiniach w poszukiwaniu pewnych starożytnych zabawek o ogromnej mocy, ale oprócz tego przyjdzie nam stawić czoła hordom wrogów nasłanym przez niejakiego Ruthlanda poszukującego tego samego artefaktu co Lara. I tutaj możecie odetchnąć z ulgą. Pierwszy raz od dłuższego czasu pojedynki w grze o przygodach Lary nie sprawiają kłopotów i nie zmuszają wyzywania pani archeolog od... No, mniejsza z tym. W każdym razie całkiem nieźle sprawia się automatyczne namierzanie kolejnych celów, zaś dostępny arsenał – choć niezbyt pokaźny – również nie pozostawia wiele do życzenia. Walka z wrogami przy użyciu takich zabawek, jak (klasyczne już) dwa pistolety, karabin maszynowy, czy shotgun oraz kilka granatów jest całkiem satysfakcjonująca, a w połączeniu z bogatym repertuarem kopniaków, skoków, salt i ciosów sprawia ogromną frajdę (jest nawet coś w rodzaju mini bullet-time'u). Żeby było ciekawiej, także w trakcie walki Lara może używać specjalnej linki z magnetycznym zakończeniem, która służy jej normalnie do „zaczepiania" daleko położonych, metalowych obiektów. Oznacza to, że linka ta działa mniej więcej jak łańcuch w przypadku Mrocznego Księcia. Naprawdę fajna sprawa.

Kilkakrotnie w trakcie gry będziemy też mieli okazję pośmigać na motocyklu, chociaż akurat ten dodatek mógłby zostać przez twórców pominięty i chyba nikt by nie płakał. W tych sekcjach zabawy po prostu wskakujemy na jednoślad i pędzimy przed siebie na trasie zbudowanej niczym tor bobslejowy, przez co nasze możliwości manewrów maszyną nie są jakieś imponujące. Poza tym sama fizyka jazdy jest podobna „zupełnie do niczego", a co za tym idzie ujeżdżanie motocykli i strzelanie do bezmózgich rywali jakoś zbytnio mnie nie kręciło. Nie zmienia to jednak faktu, że sama zabawa w zwiedzanie egzotycznych lokacji jest dokładnie taka, jaka powinna być i dostarcza bardzo dużo pozytywnych emocji! Tak powinien wyglądać Tomb Raider już dawno temu!

→| CO ZA NOGI!

A skoro już o wyglądzie mowa... Tomb Raider: Legend jest śliczny. Po prostu. Może nie jest to poziom graficznego splendoru znany z God of War czy Resident Evil 4, ale i tak oprawa video prezentuje się wyśmienicie. Wszystkie lokacje mogą się pochwalić świetną architekturą i sporym przywiązaniem do detali, zaś sama Lara to po prostu poezja w ruchu. Panna Croft biega z ogromnym wdziękiem, ślicznie wygląda i dosłownie kusi każdym swym gestem. Animacja jest doskonała i pomimo momentalnych spadków w płynności grafiki nie mam zamiaru zbytnio czepiać się twórców. Dźwięk to też ogromny plus dla przygód pani archeolog. Podkład muzyczny na niektórych planszach to po prostu mistrzostwo świata – klimatyczny, odpowiednio dobrany, świetnie podkreślający zdarzenia na ekranie. Rewelacja. Nie inaczej ma się sprawa z głosami lektorów. Pani użyczająca swych talentów wokalnych Larze wypadła w swej roli bezbłędnie, a jej cudowny, brytyjski akcent to istny balsam dla ucha. Także głosy pozostałych bohaterów brzmią bardzo dobrze, chociaż niektóre kwestie pomocników Lary (kontaktujących się z nią przez headset) potrafią wkurzyć. Ogólnie rzecz biorąc nie da się jednak ukryć, że oprawa audio-video to bardzo mocny punkt nowego Tomb Raidera i na tym polu Lara Croft nie ma się absolutnie czego wstydzić. A co nie jest takie, jakie powinno być?

Przede wszystkim czas zabawy. Jak się uprzeć, to całą grę na poziomie trudności „normal" można skończyć dosłownie w maksimum osiem godzin. Mało to i dużo zarazem... Zależy od punktu widzenia, jednak ja osobiście uważam, ze takie gry jak Tomb Raider powinny wystarczyć na nieco dłużej niż dwa, góra trzy posiedzenia. Kamerze, choć zazwyczaj posłusznej, też zdarza się mieć gorsze chwile, a zagadki logiczne ogólnie rzecz biorąc mogłyby być trudniejsze... Jeśli jednak pominąć wszystkie te drobiazgi, to wraz z Tomb Raider: Legend otrzymujemy grę pełną, dojrzałą, przemyślaną i, przede wszystkim, niezwykle grywalną. Polecam ją wszystkim, którzy ukończyli już Prince of Persia oraz Shadow of the Colossus! Na pewno się nie zawiedziecie! Lara znowu Was urzeknie!

Qoora Croft ■■

WZOREM KSIĘCIA PERSJI ZMIENIŁ SIĘ W TOMB RAIDERZE SPOSÓB SKAKANIA POMIĘDZY PLATFORMAMI I OGÓLNEGO PORUSZANIA SIĘ PO PLANSZACH.

BOND. LARA BOND.

Jednym z ciekawych urządzeń, jakie na podorędziu ma Lara, są specjalne gogle wyposażone w termowizję. Widzenie w ciemności to jednak dopiero początek ich praktycznego zastosowania. Gogle dysponują też całkiem sporym zoomem optycznym, ale najważniejsza ich funkcja polega na identyfikacji nieznanych obiektów. Załóżmy, że właśnie znalazłeś się w rozległej komnacie i nie do końca wiesz, co masz zrobić. Jeśli przyjaciele Lary komunikujący się z nią za pośrednictwem headsetu nie wprowadzą Cię na odpowiedni trop, to wystarczy, abyś włączył termowizję i skierował gogle na interesujący Cię obiekt – dajmy na to – drzwi. Wówczas wbudowany skaner szybko zidentyfikuje daną strukturę i udzieli informacji na temat tego, co z takim fantem można zrobić. Takie rozwiązanie jest bardzo przydatne i na pewno nie raz i nie dwa pomoże Wam w rozszyfrowaniu jakiejś zagadki logicznej. Poza tym bardzo przyjemnie ogląda się piękne widoki w Afryce lub Nepalu korzystając ze wspomnianego zooma. To taka wskazówka dla estetów.

OCENA 8.3/10
LARA ALE JARA

SUIKODEN V

OLDSKULOWA DUSZA W NOWOCZESNYM WYDANIU

PlayStation 2

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** KCEJ
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Fabuła, system walki, żywotność gry.
ZŁE: Częste dogrywania, zbyt dużo walk losowych – nawet jak na jRPG.
BRZYDKIE: Nie ma tu nic specjalnie brzydkiego. Naprawdę.

GULASH: Wprawdzie nie neguję słów Filka o wreszcie udanym odświeżeniu serii (za trzecim razem im się udało... no dajcie spokój), ale do mnie żaden trójwymiarowy Suikoden kompletnie nie przemawia. A wiedzcie, że nad pierwszą i drugą częścią, jeszcze na PS one, spędziłem dziesiątki, jeśli nie setki godzin, aż motywy muzyczne wryły mi się w głowę i do dziś w niej pozostają. Kompletnie nie przemawia do mnie przekolorowany design, odpychająco działają postacie. Ale to dobra, rozbudowana gra.

Gdyby zrobić ranking serii gier, którym nie udała się przesiadka z PS one na PS2, to Suikoden zająłby w nim wysokie miejsce. Myślę, że gdzieś tak w pierwszej dziesiątce. Zarówno III i IV część serii plasowały się ze swymi miałkimi fabułami na poziomie moreny dennej jeziora Śniardwy. Dla Konami nadszedł jednak czas opamiętania, bo oto twórcy postanowili wrócić do źródeł nie rezygnując z możliwości technicznych, jakie daje PS2.

→I POLITICAL FICTION

Akcja piątego Suikodena toczy się w matriarchalnym królestwie Faleny, a nam przychodzi wcielić się w rolę księcia – w tym układzie bez jakichkolwiek praw do władzy. Na skutek knowań pewnych osób, dotychczasowy porządek zostaje naruszony, książę zaś stanąć musi na czele rebelianckiej armii. Tu kończy się wytarty schemat i rozpoczyna się frapująca opowieść o zakulisowych układach, politycznych intrygach i bezwzględnej walce o władzę. Autorom należą się w tym miejscu szczególne pochwały. Fabuła poprowadzona jest sprawnie, nie ma niespójności czy miejsc niejasnych. Do złudzenia przypomina prawdziwe wydarzenia z dawnych czasów, o jakich przeczytać możemy w podręcznikach do historii. Niestety, tym samym zmniejszono nacisk na relacje między bohaterami. Postacie wydają się być bardziej papierowe, a przecież nic tak nie motywuje do walki, jak ludzie którzy na nas liczą – nawet wirtualni. Rzadziej też pojawia się humor, a szkoda, bo ten, który czasami serwują nam autorzy, jest pierwszego gatunku.

Mimo to Suikoden nadal potrafi chwycić za serce. Pozostał opowieścią o przyjaźni, miłości i konflikcie równorzędnych racji. Tu nie ma prostych i jednoznacznych wyborów, a wrogom możemy częściej współczuć niż ich nienawidzić. Co prawda wszystko to już było w poprzednich odsłonach, ale tutaj skompilowane jest w inny sposób. Nowy, polityczny garnitur tak odmienił wyświechtaną epicką historię, że w ogóle nie czuje się jej wtórności.

→I OLDSKUL RULEZ

Odwołania do staroszkolnych rozwiązań najbardziej widać w sferze audiowizualnej. Trójwymiarowe środowisko ukazane jest z rzutu izometrycznego, bez możliwości obracania kamery (można jedynie robić zbliżenia). Narzuca to pewne ograniczenia, ale lokacje są dzięki temu naprawdę dopieszczone i różnorodne. Każde miasteczko czy zamek ma swój charakter i unikalną, właściwą tylko jemu architekturę. Nieco inaczej prezentują się też postacie, które teraz wysmuklały i nie wyglądają już jak pękate manekiny z trójki. Mnie taki kolaż nowoczesności i starej szkoły przypadł do gustu.

Również w kwestii audio nowy Suikoden czerpie pełnymi garściami od swych protoplastów. Muzyka towarzysząca łażeniu po mapie jest prawie identyczna jak w części II, tak samo jak wzruszający motyw załączający się w szczególnie ważnych chwilach. Słuchając go miałem ciarki na plecach. Zaznaczam od razu, że nowe podkłady muzyczne nie odstają jakościowo od starych, chociaż w kwestii dźwięku palma pierwszeństwa należy się świetnemu dubbingowi. Wszystkie głosy zostały doskonale dopasowane do swych właścicieli.

System walki jest także ukłonem w stronę Suikodenów wydawanych jeszcze na PSX-a. Nadal mamy trzy tryby potyczek. W pierwszym, standardowym, dobrać możemy sześcioosobową drużynę, która łoić będzie skórę przeciwnikom za pomocą oręża, runów, bądź wspólnych ataków. Drugim trybem są pojedynki, oparte na zasadzie gry w nożyczki papier i kamień. Słuchając przeciwnika próbujemy zgadnąć co zrobi i wybrać właściwe posunięcie.

Trzeci tryb to uproszczona, real time'owa strategia która pozwala nam wcielić się w rolę domorosłego generała. Do dyspozycji mamy oddziały naziemne (łuczników, piechotę, kawalerię) i wodne (różne typy statków). Kluczem do zwycięstwa jest dobór odpowiednich jednostek w stosunku do tego, czym dysponuje wrogi wódz (czyli też nożyce, papier...). Jest to najsłabiej opracowany element, gdyż polecenia wydawać musimy każdej jednostce z osobna, co przy sterowaniu padem zupełnie się nie sprawdza. Na polu walki panuje chaos i wygrana jest często kwestią przypadku.

→I KING OF THE CASTLE

Suikoden to chyba jedyny erpeg, który umożliwia zdobycie zamku i zebranie 108 postaci, zwanych gwiazdami przeznaczenia. Nasze gwiazdki wspierać nas będą nie tylko swoim orężem, ale udostępnią nam w zamczysku mnóstwo atrakcji, jak na przykład różne mini gierki (patrz ramka). Tym, którzy nie mieli styczności z Suikodenami warto przypomnieć, że każda z rekrutowanych przez nas postaci ma swoje imię, historię i osobowość, a jej skaptowanie wiąże się zazwyczaj z osobnym questem. Zebranie tak licznej drużyny to pieklenie wciągające zadanie, które wymaga mnóstwo główkowania i wydłużyć może zabawę nawet do osiemdziesięciu godzin.

Wszystkie te „ochy" i „achy" nie oznaczają oczywiście że nowy Suikoden jest bez wad. Oprócz pewnych fabularnych niedociągnięć, wkurzają częste loadingi, losowe walki z potworami, (w lochach średnio co pięć sekund) jak również wspomniany chaos w części strategicznej. Mimo to autorom udała się rzecz rzadka: zgrabnie połączyli sprawdzone patenty z nowoczesnym wykonaniem. Nowy produkt Konami jest więc nie tylko tym, na co czekali fani. Ma również szansę zainteresować sobą tych, którzy nie mieli do czynienia z tą serią, a cenią sobie niebanalne i rozbudowane gry RPG.

Flik ■■

OCENA 8.2/10
GODNY SPADKOBIERCA DWÓCH CZĘŚCI Z PS ONE

HISTORIA I ZAMEK

Seria Suikoden towarzyszy konsolom Sony prawie od samego początku. Pierwsza część gry ujrzała światło dzienne w roku 1996, zyskując sympatię graczy i całkiem niezłe notowania. Już wtedy w grze znalazł się zamek i 108 postaci do rekrutowania. Kolejny Suikoden ukazał się w roku 1999 (też na PSX-a) i również zebrał pochlebne recenzje. Następne odsłony na PS2 nie były już tak dobre. Dopiero piątego Suikodena można uznać za godnego spadkobiercę serii.

Jak fani serii dobrze wiedzą, nie wszystkie zdobyte postacie służą do walki. Część z nich dostarcza po prostu różnych rozrywek. Po skaptowaniu odpowiednich ludzi możemy łowić ryby, grać w karty, uprawiać warzywa, zbierać książki i robić wiele innych rzeczy. Sprawia to, że często zamiast dalej brnąć w fabułę, szukamy nasionek do zasadzenia, czy przegrywamy ostatnie grosze w jakieś grze hazardowej. Nie ma co, zamek i jego atrakcje to świetny i cholernie wciągający patent.

■ Przedpotopowy rzut izometryczny na szczęście sprawdza się w akcji.

MICHIGAN REPORT FROM HELL

PS2

- Wydawca: 505 GStrt
- Producent: Grashopper
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■□□□□□□□□
DŹWIĘK ■□□□□□□□□□
MIÓD ■■□□□□□□□□

DOBRE: Pomysł jest niezły. Gracz jako operator kamery w mieście pełnym monstrów.
ZŁE: Wykonanie to po prostu jakaś gigantyczna porażka
BRZYDKIE: Obrzydliwa jest cała ta przeklęta gra.

GULASH: Omal nie zemdlałem, kiedy Mielu pokazywał mi to arcydzieło – naprawdę wszyscy zrywaliśmy boki patrząc jak nieporadnie to wszystko wygląda. A miał być nowatorski i trzymający w napięciu horror, hehe. Padaka pierwszej katergorii, szkoda czasu.

TO NIE HORROR, TO KOSZMAR

Na szczęście tylko mój, bo Was uda mi się przed nim uchronić. Dzięki czemu nie będzie Wam się śnić po nocach te pięć potworów, jakie spotkacie w trakcie trzy- i półgodzinnej „zabawy" z Michigan. A mgła tak gęsta, że nie widać nic na odległość kilku kroków nie przypomni Wam „grozy" przeżytej w opustoszałym Chicago – mieście zaatakowanym przez tajemniczego wirusa, którego zniszczyć można tylko przy użyciu trzech substancji chemicznych. Dziwnym trafem zawartych w puszcze ogólnodostępnego napoju... Uważacie, że tytuły, które dostają w Famitsu wysokie oceny rzeczywiście na nie zasługują? To powiedzcie proszę, za co gra, w której nie robi się w zasadzie nic, prócz chodzenia w trybie fpp, zoomowania i wskazywania innym postaciom, co powinny zrobić, albo gdzie mają strzelić, otrzymała w japońskiej biblii graczy siedem i pół oczka? Jeśli Was również to interesuję, to postaram się podać kilka przykładów żywcem wyjętych z gry i sami powiecie, czy skośnoocy bracia nie mieli gorączki, gdy wystawiali jej ocenę.

→I PRAWDZIWY KOSZMAR

Nad uchem bohaterki wyskakuje duży pająk i pojawia się komunikat, że aby uchronić biedaczkę przed ukąszeniem trzeba powalić ją kilkoma „prostymi podkręcanymi" – jak biedaczka zemdleje, to pająk sobie pójdzie. Fajne, prawda? No to może inna akcja – reporterzy znajdują przykutą łańcuchami do stołu bilardowego dziewczynę i zauważają, że brakuje kilku bil. Postanawiają więc ich poszukać, bo na pewno dzięki nim uda im się biedaczkę uratować. Po takiej, jakże sensownej przygodzie, nie zdziwi Was już nic, a na pewno nie fakt, że jedne z drzwi otwierają się, gdy w wannie spuści się wodę. Szacun.

Jak wyglądają walki? Po pierwsze bohater, jak już napisałem, sam nic nie może zrobić i dlatego z potworami użera się zawsze urocza reporterka, a my tylko wskazujemy jej cel nie będąc przy tym kompletnie narażonym na ataki stwora. Wiecie, ogromna kupa zakrwawionego mięsa będzie uparcie bić dziewczynę, a Wy możecie stać nawet centymetr obok i nic Wam nie zrobi, tylko syknie, wyda z siebie jakiś odgłos imitujący ujście gazów i tyle. I to ma być straszne? W ten sposób chyba nijak nie da rady zbudować odpowiedniego klimatu gry. Zresztą o czym ja mówię, skoro zamiast popieprzonych dźwięków rodem z Silent Hill w trakcie walk przygrywa spokojna, usypiająca melodia

grana na pianinie?

Spróbujcie się wkręcić w grę, w której na widok ogromnego stwora jeden z bohaterów mówi „spójrzcie, przed nami monster, może się schowamy" i to w taki sposób, jakby życie już dawno go znudziło. W ogóle postacie mają tak tragicznie podłożone głosy, że chyba nigdy gorszych nie słyszałem. Wyczuwa się rozbawienie, gdy powinni się bać, słychać jak krzyczą, stojąc metr obok siebie. W sumie nie wiem czego można oczekiwać od gry, w której postacie do połowy topią się w ścianach, otoczenie jest puste i brzydkie, a cała zabawa polega na bieganiu za postacią, która nie wiadomo skąd wie, dokąd ma iść. A zakrwawionego gościa bez nogi zagaduje się pytaniem „czy wszystko w porządku?". A to miała być przecież ciekawa i nowatorska gra...

Mielu ■■

OCENA 4.0/10
I POMYŚLEĆ, ŻE TO „DZIEŁO" OJCÓW KILLER 7

EKIPA GRASHOPPER

■ Czyli japońscy ojcowie Contact (DS) oraz Killer 7 (PS2 i GCN) – jednej z najbardziej wykręconych gier w historii, nagrodzonej w różnych rankingach między innymi za design oraz fabułę. W przypadku Michigan jednak potknęli się i to nielicho.
Jeśli wierzyć plotkom, firma pracuje nad Kurayami (PS3), grą inspirowaną twórczością Franza Kafki oraz nieznanym tytułem na Revolution. Za miesiąc zrecenzujemy ich najnowszą propozycję – Samurai Champloo: Sidetracked.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

Atlus | Nintendo DS

Chcecie poczuć się jak bohater *Ostrego dyżuru*? Albo gorzej – poczuć się jak człowiek, którego wszyscy uważają za świetnego chirurga i oddali mu w ręce chorego pacjenta... Problem w tym, że całą medyczną wiedzę czerpaliście dotąd z filmów i kreskówek. Trauma Center jest opowieścią o doktorze Dereku, który musi uporać się z napływającą do szpitala falą rannych. Złamane kończyny, krwawiące rany, ropiejące wyrostki, marskość wątroby – witajcie w grze, gdzie z tego typu przypadkami stykać się będziecie co kilka chwil.

Akcja Trauma Center w całości toczy się na dotykowym ekranie NDS. Całą jego powierzchnię (a przynajmniej większość) zajmuje fragment ciała, a dokoła niego wyświetlają się ikony narzędzi, z których możemy skorzystać. Skalpel, igła, zaciski, laser, środki dezynfekujące – ręczę, że niejednokrotnie użyjecie tego niezgodnie ze sztuką lekarską. Niestety, aby uporać się z pacjentem, operacja musi przebiegać w ściśle określonym porządku. Zbyt łatwo popełnić tu błąd (o rany... jak ja zaszyłem tę biedną kobietę...), a ponieważ każda operacja ma odgórnie narzucony czas, prosto na pewno nie będzie. Trauma Center ma nawet zabawny scenariusz, ale najlepiej będzie, jeśli poznacie go sami. **Matt** ■■

SUPER PRINCESS PEACH

Nintendo | Nintendo DS

Jeśli Bowser buduje swoją rezydencję na pewnej pięknej, tropikalnej wyspie, to możecie być pewni, że nie będzie tam jedynie pływał w basenie opasłym brzuszyskiem do góry. Coś jest na rzeczy, a tym czymś jest artefakt o wielkiej mocy. Monster musi zostać powstrzymany, a Brzoskwinka akurat jest w pobliżu, to i ochoczo bierze się do dzieła.

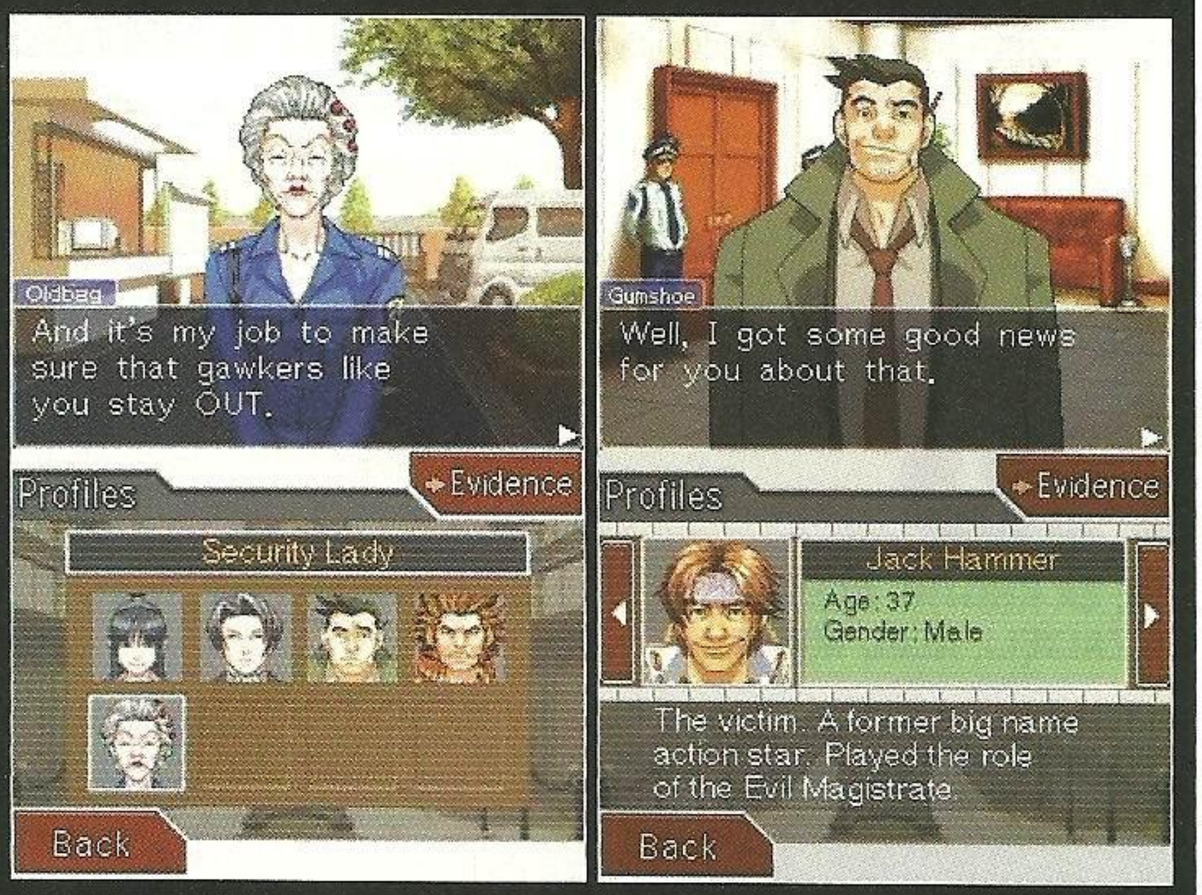
Super Princess Peach to klasyczny platformer 2D Nintendo, który na pewno był planowany na GameBoya Advance. Touchscreen jest w zasadzie wykorzystywany do mini-gier i odpalania czterech nastrojów księżniczki, dorzucających jej nowe umiejętności. Gdy Peach zapłacze, jej łzy podlewają kwiatki, po których może wspiąć się na górę. Gdy jest szczęśliwa, podlatuje cała w skowronkach i tak dalej. Do zebrania są żółte pieniążki, jest trochę wesołych potworków do poskakania im po głowach. Design poziomów jest bardzo przyjemny, gra nie jest w żadnym wypadku trudna, a różowy, żółty i jasnozielony aż wylewają się z ekranu NDSa. No po prostu widać, że Nintendo nie ma sobie równych jeśli chodzi o platformówki 2D na handheldach i widać też, że jest to gra skierowana raczej do dziewczynek, niż do chłopaków – po trzydziestu minutach w cukierkowym w świecie Peach zebrało mi się na mdłości. Ale to dobra gra. **Gulash** ■■

WORMS OPEN WARFARE

THQ | Nintendo DS

Wormsy zalatują już trochę klimatami retro, ale sami przyznacie, że to wręcz wymarzona gra na handhelda. Przynajmniej w założeniach. Dwa ekrany Dual Screena wykorzystano w sumie dobrze, ale bez żadnej rewelacji – na górnym wyświetlana jest właściwa gra, na dolnym zaś autorzy umieścili wybór broni i mapkę, którą można scrollować na boki oglądając teren działań. Grafika jest bardzo przeciętna i oldskulowa – odświeżone na PSP Lemmings pokazało, że można to jednak zrobić lepiej.

Siła Wormsów zawsze leżała w multiplayerze i nie inaczej jest tym razem – granie samemu, owszem, jest nawet zabawne w króciutkich partyjkach, ale po jakimś czasie zaczyna jednak nudzić. Konsola za długo myśli przed każdym ruchem (bywa, że i trzydzieści sekund!), wykonuje jakieś przedebilne manewry, a i praktycznie zawsze trafia, więc trochę to niesprawiedliwe. W sumie jest jeszcze swego rodzaju challenge mode, które wprowadza nieco różnorodności, bo są to scenariusze dla samotnego gracza (jeden na pięciu, na przykład), ale to gra przygotowana zdecydowanie z myślą o multi. Jeden cart wystarczy, by bawić się nawet w cztery osoby. **Gulash** ■■



PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

POD BANDERĄ CAPCOM I W MAJESTACIE PRAWA

Nintendo DS

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Sposób prowadzenia narracji, wykorzystanie touchscreena, oprawa, fabuła... wszystko!
ZŁE: Mia. Ta dziewczyna jest namolna i szkoda, że nie można się jej pozbyć.
BRZYDKIE: To ładna gra, choć zrealizowana dość oszczędnie.

MARCELLUS: Gulash od dłuższego już czasu opowiadał, jaka to fajna gra i rzeczywiście – coś w tej zakręconej przygodówce jest. Odjechany design całości, sposób w jaki opowiadana jest historia, zabawne postacie... Oprócz siostry szefowej – nie dość, że nepotyzm, to jeszcze wyrafinowany i perfidny mobbing, nasz jedynie sprawiedliwy minister powinien się tym zająć!

Młody prawnik zaraz po szkole rozpoczyna praktykę w maleńkiej kancelarii. Wkrótce wplątuje się w wir wydarzeń i staje się najbardziej wziętym adwokatem w mieście, wyciągającym oskarżonych nawet z największych opresji. Przygodowa gra prawnicza w wydaniu Capcom to nie tylko nudnawe klikanie po ekraniku w poszukiwaniu tipsów i podpowiedzi mających pomóc w wygraniu kolejnej sprawy, czy dialogi ze średnio rozgarniętych detektywem Dickiem Gumshoe. To także dramatyczne, pełne niespodziewanych zwrotów akcji procesy na sali sądowej. Świadkowie gubią się w swoich zeznaniach i zmieniają je kiedy im się podoba, prokurator w zabójczej koszuli nie odpuszcza, pojawiają się nowe wątki splatające powoli wszystko aż do spektakularnego finału. Bo chyba nie myśleliście, że nie ma tu żadnej fabuły, niedopowiedzeń, czy tajemnic, które Phoenix stara się rozwiązać.

→I OBJECTION SUSTAINED!

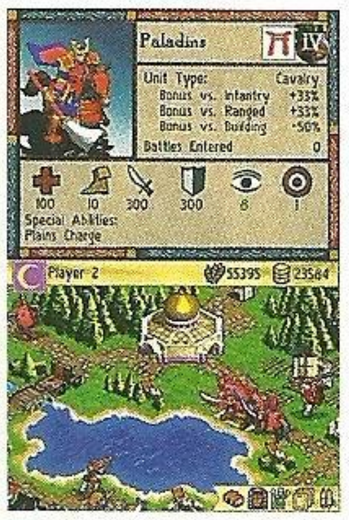
Phoenix Wright nie jest przygodówką, w której można zginąć, bądź rozwiązać dany problem na wiele sposobów. Można natomiast zakończyć zabawę przed czasem i za to wielki szacun dla Capcom, bo dzięki temu pojawia się jednak jakaś motywacja. Na sali sądowej, podczas procesu, przy rzucaniu sprzeciwu wobec zeznać świadków („Objection!") sędzia pyta o podstawę i trzeba pokazać mu dowód, który go przekona. Jeśli gracz wybierze źle – traci jedną szansę symbolizowaną przez piórko; gdy straci je wszystkie, jego klient zostaje skazany i gra się kończy. Oprócz tego szkielet gry jest stosunkowo prosty. Jeśli Wright nie wykona jakiejś czynności podczas śledztwa, nic się nie stanie – czas stoi w miejscu i czeka na poprawny ruch gracza. A tych jest wiele – trzeba prowadzić dialogi, przeszukiwać miejsca zbrodni, oglądać dowody rzeczowe

Dwuwymiarowa grafika sprawdza się świetnie. Równie dobrze wykorzystano touchpad – stylus znakomicie sprawdza się w przypadku tej gry przy zaznaczaniu odpowiedzi podczas rozmów, czy wybierania miejsc, w które akurat trzeba pojechać. Niestety, jedna rzecz mi w tej grze nie zagrała do końca. Po pierwszej wygranej sprawie pojawia się młodsza siostra szefowej Wrighta, która od tej pory będzie towarzyszyć prawnikowi dosłownie na każdym kroku. Na początku jej teksty i maniery są zabawne, ale po jakimś czasie zaczyna działać na nerwy i ma się jej autentycznie dość. Ale nawet i z nią przy boku Phoenix Wright to inteligentna, ciekawa i niespotykana pozycja, którą zdecydowanie warto sprawdzić.

Gulash ■■

OCENA 8.0/10
TEKSTOWA PRZYGODÓWKA W 2006 ROKU? A JAKŻE!

■ Capcom zrobił z procesu prawdziwe widowisko – ekran błyska i miga, prokurator i obrońca walą pięściami w stoły i prezentują groźne miny. Miodzio!



■ Czyngis-chan, Ryszard Lwie Serce, Joanna d'Arc, Saladyn, Minamoto Yoshitsune – wszyscy muszą wygrać!

AGE OF EMPIRES THE AGE OF KINGS

DO KSIĘCIA PERSJI – ZAPRASZAMY NA NAUKI U KRÓLA

Nintendo DS

- Wydawca: Majesco
- Producent: Backbone
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: Zrobienie z RTSa turówki. To lubię.
ZŁE: Jednostki ciągle dogadują, zupełnie jak w RTSach.
BRZYDKIE: Animacje starć na górnym ekraniku.

GULASH: Jeśli Mac po zrecenzowaniu gry nie wyrzuca jej na półkę, tylko chowa z powrotem do swojego plecaka, to już wiem, że wybitnie mu przypasowała. I nie bez powodu. Age of Empires na Nintendo DS to druga, zaraz po Advance Wars najlepsza gra strategiczna na przenośną konsolę, choć lekko zmodyfikowana w stosunku do oryginału i oczywiście nieco uproszczona. Naprawdę nie ma się czego bać i warto spróbować – satysfakcja z wygranej kampanii jest olbrzymia.

Age of Empires nie jest brandem jakoś specjalnie cenionym w świecie konsol, ale chyba wszyscy gracze słyszeli o tej znanej i uznanej serii real time'owych strategii na klona. Teraz gra trafiła na NDS (a przecież marka jest własnością Microsoftu!) i, co oczywiste, zmieniła kompletnie swój charakter – nie musicie się obawiać, gra stała się klasyczną turówką nieco przypominającą Advance Wars, co więcej – dobrą i bardzo wciągającą turówką.

→I NOWY POCZĄTEK

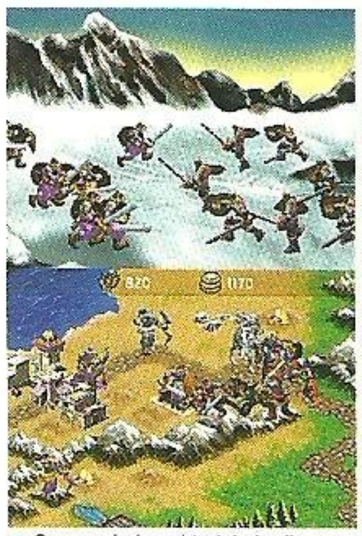
Twórcom gry udało się niemal perfekcyjnie przenieść Age of Empires w NDSowe realia, a gra zachowała wiele ze swojego pierwotnego klimatu – nadal budujemy miasta, kopalnie, młyny, pola, stajnie, koszary i inne obiekty, które przynoszą nam dochód lub dostarczają siły roboczej oraz wojska do walki. Tyle, że tutaj wszystko odbywa się dzień po dniu (czyli tura po turze) – chłopi budują młyn w jeden dzień, w koszarach w tym samym czasie trenowani są piechociarze, a nasze oddziały mogą w jednym dniu przebyć pewną drogę i zaatakować wroga. Są od tej reguły wyjątki – niektóre machiny oblężnicze nie mogą tego samego dnia się przemieszczać i atakować, ale łapiecie schemat.

Muszę przyznać, że Age of Empires bardzo mi się spodobało – za erteesami generalnie nie przepadam, bo nie lubię się spieszyć i w amoku klikać po jednostkach, a tutaj każdy ruch mogę sobie spokojnie przemyśleć. Tym bardziej, że gra wcale łatwa nie jest, a wrogowie potrafią nieźle zaskoczyć. Wykorzystanie stylusa jest typowe dla strategii – zaznaczamy nim jednostki, wybieramy działania z rozwijanych menu i tak dalej. Owszem, czasami są problemy z trafieniem w wybraną jednostkę, gdy stoi ich kilka koło siebie, ale skoro nie trzeba się spieszyć, to i się człowiek nie denerwuje. Tym, co nie specjalnie mi się spodobało, były animacje walk przedstawiane na górnym ekranie – nie dość, że brzydkie, to jeszcze powtarzalne. Na szczęście można je bez bólu wyłączyć w opcjach, bo w niczym to nie przeszkadza. Sama grafika jest za to dość wysmakowana – prosta, ale całkiem fajna, na dolnym ekranie widać schludną mapę, a na górnym wyświetlane są wszelkie niezbędne informacje – o terenie, oddziałach, czy budynkach.

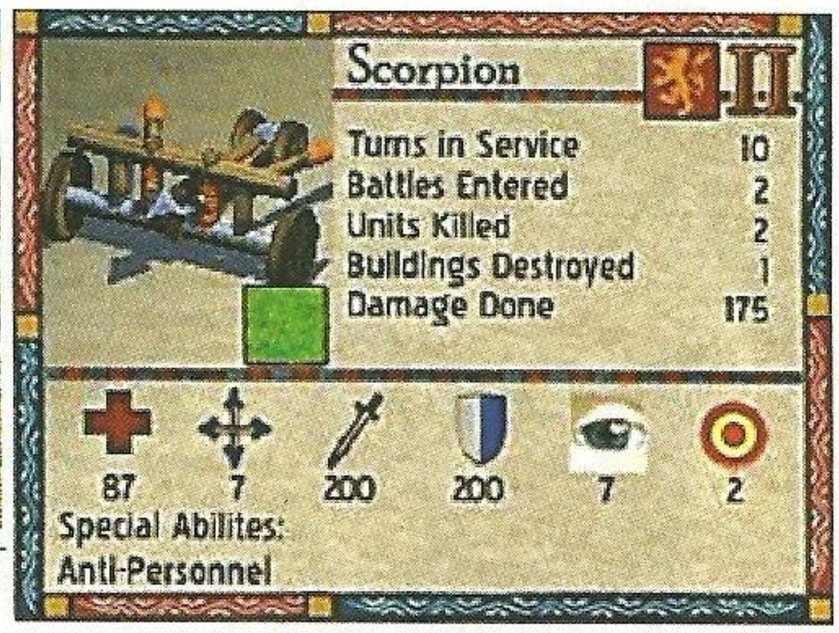
Gracz (a także gracze – w turowym multi z przekazywaniem sobie DS z rąk do rąk) będą się przy Age of Empires dobrze bawili. Jest sporo scenariuszy, gospodarka, rozwój i walka i brakuje tylko (AŻ!) multiplayera przez WiFi. Na szczęście gra jest na tyle dobra, że możemy spokojnie oczekiwać sequela, w którym gry przez sieć raczej już nie zabraknie.

Marcellus ■■

OCENA 8.2/10
NA PODIUM TUŻ ZA ADVANCE WARS DS



■ Gra wygląda schludnie i miło przygrywa muzyczkami. Ale dźwięki wydawane przez oddziały – bleee...



PLAYSTATION 2 | XBOX | XBOX 360

LARA CROFT: TOMB RAIDER LEGEND

NOWY TOMB RAIDER MOŻE I JEST MIEJSCAMI ŁATWY ORAZ TROCHĘ ZA KRÓTKI, ALE OPIS I TAK MOŻE SIĘ PRZYDAĆ. TO NA WYPADEK GDYBYŚCIE SIĘ GDZIEŚ ZACIĘLI, ALBO MIELI OCHOTĘ POSZALEĆ SOUL REAVEREM! [MIELU]

▶ BOLIVIA – TIWANAKU

Biegnij na wprost, miń duży kamień z lewej strony i weź Bronze Reward. Przejdź na drugą stronę strumienia, podciągnij się i podbiegnij w stronę zbiornika wodnego. Z prawej we wnęce jest Bronze Reward. Przepłyń na drugi brzeg i wejdź wyżej. Popchnij kamień i skocz przed siebie. Złap się rośliny i kieruj się w prawo. Skocz na lianę i obróć się w lewo o dziewięćdziesiąt stopni. Zobaczysz wejście do jaskini. Wskocz tam i zbierz Silver Reward. Biegnij przed siebie i w lewo. Przeskocz nad dziurą i złap się gzymsu. Kieruj się w lewo i przed siebie po dotarciu do wodospadu. Trzymając się prawej strony unikniesz toczącej się kuli. Po wystającym kamieniu wskocz na kij, a z niego przeskocz na kolejny i dalej na podwyższenie, gdzie zobaczysz przeciwnika. Zastrzel go, a po lewej stronie od powalonego drzewa znajdziesz Bronze Reward. Na drzewo musisz zrzucić kamień znajdujący się na półce skalnej w rogu, dzięki czemu jednej z gałęzi użyjesz jako drążka i będziesz mógł kontynuować wyprawę. Zrób sobie przejście łapiąc linką i ciągnąc do siebie okrągłą płytę. Po zabiciu dwóch przeciwników wskocz na ścianę i po gzymsie szybko przesuń się w lewo. Po drążku i kolumnie dotrzesz nad wejście, a na drugą stronę dotrzesz dzięki lianie. Po lewej stronie, w górnej wnęce, znajduje się Bronze Reward. Idź w prawo i po drążkach udaj się na drugą stronę. Zabij żołnierza i skorzystaj z linki, żeby przedostać się dalej, ale zanim zakręcisz w prawo, weź Bronze Reward z wnęki znajdującej się u góry po lewej stronie (skorzystaj z linki). Dalej kręcą się przeciwnicy, więc strzel w kamienie, gdy tylko skończy się scenka, dzięki czemu zginie dwóch gości. Zjedź niżej i biegnąc na wprost znajdziesz ukryty Bronze Reward. Pozbądź się kolejnych żołnierzy i udaj się w kierunku, z którego przyszli – biegnąc wzdłuż ściany dotrzesz do Bronze Reward. Zabij przeciwnika stojącego na podwyższeniu i po lianie przeskocz do przejścia na mostek, gdzie już czai się spora grupka nieprzyjaciół. Nie wchodź po schodach, gdy już wszystkich zabijesz, bo po lewej stronie od wejścia możesz wdrapać się na kamień, po nim jeszcze wyżej, gdzie znajdziesz Silver Reward (musisz tylko zniszczyć cienką ściankę). Wejdź po schodach i uaktywnij pułapkę kopiąc przed siebie kamień. Używając linki przejdź dalej i tuż przed komnatą z łańcuchami skręć w lewo. We wnęce znajdziesz Silver Reward. Po łańcuchach wejdź do kolejnego pomieszczenia, a z niego kieruj się do zalanego korytarza. Droga prowadzi najpierw kawałek w prawo, a później w lewo, ale póki co nie skręcaj jeszcze w lewo tylko wypłyń na powierzchnię po Bronze Reward. Teraz możesz popłynąć dalej i zająć się czającym się za rogiem dzikim kotem. Uważaj, żeby nie dać się zmiażdżyć przez ruchome ściany! Przeskocz, gdy zaczną się rozsuwać. Kolejną pułapkę obejdziesz sposobem – pchaj po prostu przed sobą klatkę. Na półce po prawej znajdziesz Bronze Reward. Klatkę przesuń na kwadratowe pole znajdujące się po prawej od wejścia. Zabij grasującego niżej dzikiego kota, wyjciągnij klatkę spod pochylni i umieść ją na jednym z jej końców. Wróć na górę i zeskocz na drugi koniec pochylni. Możesz teraz położyć kratkę na kwadratowym polu na wprost drzwi. Żeby zdobyć Gold Reward musisz raz nadepnąć na ostatnie pole (na przykład przebiec po skosie, żeby stanąć na jednym z rogów). Dzięki temu po scence drzwi po drugiej stronie pozostaną zamknięte. Teraz stań na kwadracie i poczekaj aż drzwi podniosą się tak, że ich środek znajduje się na równi z wyższą ze szczelin we „framudze". Po lewej znajdziesz łańcuch, z niego przeskocz na kolumnę i dalej po łańcuchu i drążku udaj się

na drugą stronę pomieszczenia. Jeśli wszystko dobrze zrobiłeś, dasz radę wejść po drzwiach na górę do wnęki po Gold Reward. Jeszcze nie wychodź, po lewej (patrząc na pomieszczenie z góry) w rogu jest Silver Reward, do którego dojdziesz z łatwością po gzymsach i łańcuchu. Gdy już wejdziesz do korytarza odpali się scenka. Kolejno naciśnij Kółko i X, po czym biegnij do końca i opuść się po gzymsach do nowego pomieszczenia. Zastrzel kota i popchnij kamień blokujący tajemne przejście. Znajdziesz w nim Silver Reward. Użyj obrotowych urządzeń żeby dostać się do rogu pomieszczenia i przeskocz na gzyms. Kieruj się w prawo i przeskocz na ostatnie urządzenie, co otworzy Ci drogę do kolejnego Silver Reward. Teraz wróć na gzyms i udaj się do wyjścia u góry. Po scence biegnij szybko przed siebie i przeskakuj nad dziurami w moście, a po drugiej stronie zabij żołnierzy.

▶ PERU – RETURN TO PARAISO

Po prawej między budynkami znajdziesz skrzynię, po której wejdź na dach. Mając manekina po prawej przeskocz po lince na drugą stronę. Na dole jest Bronze Reward. Po skrzyni przejdź nad płotem i kieruj się w lewo. Rozwal ciężarówkę jak tylko skończy się scenka, zabij żołnierzy i gościa z shotgunem na piętrze. Z miejsca, w którym rozmawiałeś z Anayą kieruj się na dach po prawej i po drążkach udaj się po Bronze Reward. Po drugiej stronie placu, na końcu ścieżki jest Bronze Reward (po lewej). Wejdź na piętro korzystając z masztu i kopnij drzwi – w środku czeka Silver Reward. Po lince udaj się do pokoju, gdzie czai się koleś z shotgunem. Otwórz drzwi i zabij żołnierzy. Jak podjedzie samochód strzel w beczkę nad nim. Nie podchodź jeszcze do motoru. Między budynkami znajdziesz Bronze Reward.

Jazda na motorze jest dość łatwa, musisz tylko uważać żeby nie wpaść na skałę, łykaj czerwone apteczki i strzelaj do przeciwników. Na most wjedź lekko z prawej strony i jej się trzymaj, a dojedziesz do ciężarówek. Pierwszą miń z lewej, a później ustaw się z prawej. Jak wylecą skrzynie podjedź do ciężarówki z lewej, zabij przeciwników i właduj się na pojazd.

Grasz jako młoda Lara. Wturlaj się do korytarza na wprost, zapal flarę, jeśli chcesz i po kiju przejdź nad przepaścią. Podejdź do Amandy, wróć i skieruj się w lewo do pomieszczenia za kratami. Skrzynię umieść po prawej na ruchomej podłodze. Po niej (i włóczni) wskocz wyżej. Po prawej znajdziesz Bronze Reward. Wskocz na „twarz" i z niej udaj się w lewo. Pociągnij kulę do siebie i umieść ją na odpowiednim miejscu po lewej (patrząc na stojącego za kratami gościa). U góry złap się liany i zeskocz do Kenta. Po scence miń przeszkody i wskocz do dziury. Na podwyższeniu znajdziesz kulę, którą umieść na ruchomej podłodze. Z podwyższenia kieruj się do wyjścia (użyj włóczni i liny). Z prawej czeka Bronze Reward. W korytarzu uważaj, żeby nie spaść na kolce.

Jak tylko skończy się filmik rozwal skrzynie po lewej i weź Bronze Reward. Drugi znajdziesz między deskami niedaleko wody, do której wskocz i zanurkuj kierując się do sporego otworu. W razie braku powietrza możesz wynurzyć się w miejscach, gdzie przeświturają promienie słońca. Dopłyń do komnaty z czterema świecącymi kulkami. Po Twojej prawej, we wnęce jest Silver Reward. Wszystkie kulki musisz po kolei pociągnąć (na jednym oddechu). Przejdź przez dziurę w drzwiach po obejrzeniu filmu i wejdź na podwyższenie, z którego (korzystając z linki) przedostaniesz się dalej. Znów użyj linki i podejdź do kamiennego „mostu". Musisz wychylić lewy analog do przodu, nacisnąć X

ZANIM ZACZNIESZ

BRONIE

Lara standardowo wyposażona jest w dwa pistolety, w których nigdy nie kończy się amunicja. Ponadto może nosić przy sobie jedną z poniższych broni.

- Pistolet maszynowy – szybkostrzelny, dobry na małe i średnie dystanse. 40 nabojów w magazynku.
- Karabin maszynowy – szybkostrzelny, doskonały zarówno do walki z bliska, jak i z daleka. 30 nabojów w magazynku.
- Shotgun – doskonały na stojących blisko przeciwników. W magazynku mieści się pięć nabojów.

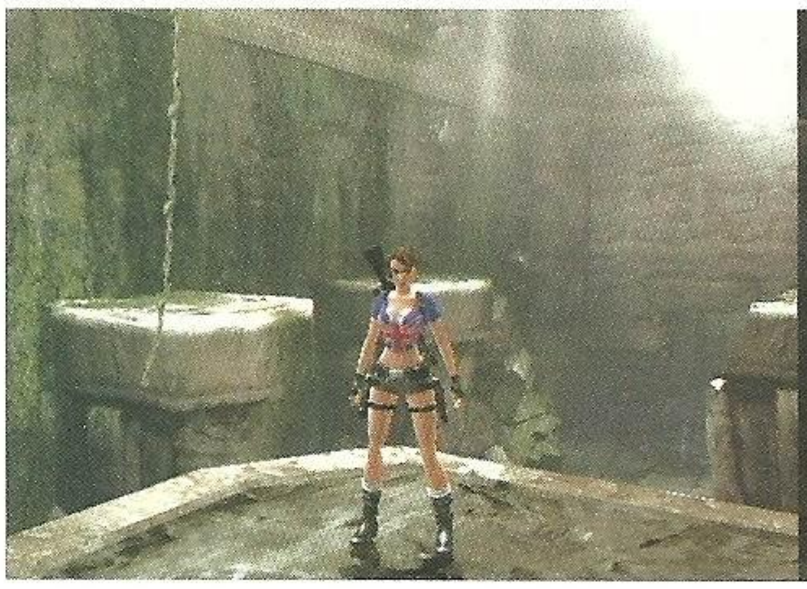
Ponadto Lara korzysta z granatów – maksymalnie może mieć przy sobie cztery. Zadają bardzo duże obrażenia, chociaż ich pole rażenia wydaje się być mocno ograniczone.

WALKA

- Najlepiej korzystać z karabinu, gdyż pozwala zabijać wrogów z najbezpieczniejszej możliwej odległości, a poza tym nie ma większych problemów ze znalezieniem do niego amunicji.
- Podczas walki nie stój w miejscu, tylko biegaj i odskakuj (kierunek + skok, albo kierunek + Kółko). Szczególnie ważne jest to przy strzelaniu do zwierząt – są szybkie i na pewno Cię ugryzą jak nie będziesz się ruszać.
- Będąc blisko przeciwnika możesz zrobić wślizg, kopnąć go albo skorzystać z dobrodziejstw bullet time (musisz być zalokowany i nacisnąć odpowiednio Trójkąt, Kółko albo dwa razy X), ale są to zwykłe bajery i nie są absolutnie w żaden sposób przydatne podczas zabawy.
- Walkę można uznać za słaby element Legend – przeciwnicy są raczej głupi (mogą Ci zrobić krzywdę co najwyżej granatami), więc nie musisz wymyślać jakichś specjalnych taktyk walki – strzelaj, strzelaj i jeszcze raz strzelaj.
- Naciskając R3 (prawą gałkę analogową) zmienisz kamerę na tą znad prawego barku Lary. Przydaje się to do celowania np. w beczki, czy skrzynie, a także do zaczepiania linki o konkretne przedmioty.
- Przechodząc tryb Time Trial zacznij od ostatniego poziomu – dzięki temu odblokujesz kod na one-shot-kill i łatwiej poradzisz sobie w pozostałych misjach.

WYPOSAŻENIE

- linka – przydatna jest do przyciągania przedmiotów, bądź wytrącania przeciwników z równowagi (naciśnij Kwadrat żeby chwycić cel, Trójkątem możesz go pociągnąć). Poza tym służy do przeskakiwania nad przepaściami, pułapkami itp. – jeśli zobaczysz ikonkę przycisku, wyskocz i w powietrzu naciśnij X.
- apteczka – uzupełnia około połowy życia. Można nosić przy sobie maksymalnie trzy.
- lornetka – przydatna tylko w trybie RAD (po wciśnięciu Trójkąta) – pokazuje mechanizmy, przedmioty, które można zniszczyć, bądź przesunąć.
- latarka – wiadomo, do czego służy, co jakiś czas trzeba poczekać kilka sekund aż się naładuje, by móc z niej korzystać.
- flary – dostępne tylko dla młodej Lary, więc w zasadzie mogłoby ich nie być. Naciśnij R2 żeby oświetlić teren.



i Trójkąt, żeby przeżyć. Zaczep kolumnę po lewej linką i pociągnij żeby zdobyć kulę, którą wepchnij na ruchomy kawałek podłogi po Twojej prawej. Drugą kulę umieść na polu z lewej. U góry posągu z prawej jest ostatnia kula – środkowe pole już na nią czeka. Wejdź do nowego przejścia i po scence zacznij wędrówkę w prawo, na drugi z posągów. Z niego przeskocz pod ścianę i złap się gzymsu, przeskocz nad jego urwanymi kawałkami i opuść się na jedną z półek. Wdrap się po lianie jak najwyżej i przeskocz na rozwaloną półkę po drugiej stronie. Złap się gzymsu i kieruj się w lewo (powinieneś być naprzeciw kolumny, z której zrzuciłeś pierwszą kulę) aż do ukrytego wejścia. Zepchnij kulę z prawej i skorzystaj z nowo otwartego przejścia, by skoczyć na posąg po prawej. Czwartą kulę umieść na środkowym polu, a rzeźba pojedzie odrobinę wyżej i odkryje się Gold Reward. Powtórz drogę do liany i teraz już skacz po półkach do wyjścia. Zabij przeciwników i skorzystaj z ich liny. Po drabinie i linie wyjdziesz na powierzchnię, gdzie czeka Cię walka z żołnierzami.

▶ JAPAN – MEETING WITH TAKAMOTO

Pogadaj z barmanem, skieruj się do korytarza po prawej i wejdź w drzwi na jego końcu. Po dwóch scenkach zabij przeciwników i wejdź do windy. Na górze rozwal beczkę i po rurce wejdź na dach. W skrzyni jest Bronze Reward. Linkę zaczep o wyróżniający się element szklanego dachu i pociągnij go do siebie. Zeskocz do dziury, na dole za kartonami jest skrzynia z Silver Reward, a po drugiej stronie jest skrzynka z Bronze Reward. Wsiądź na motocykl i przeskocz na nim zniszczony most. Naciśnij Kwadrat, później X i Kółko. Po scence zeskocz na niższy poziom – na końcu jest skrzynia z Bronze Reward. U góry zestrzel przeszkodę, by móc złapać się liny. Podejdź do krawędzi i zjedź po linie na drugi budynek. Rozhuśtaj platformę i wskocz na nią, gdy będzie blisko Ciebie. Zeskocz z niej, użyj linki żeby nie spaść i kieruj się na kolejne platformy. Znowu użyj linki na samym końcu, by dostać się na taras budynku. Zabij przeciwników i dwa psy. W budynku zbiegnij na dół po schodach. Skrzynia skrywa Bronze Reward. Na samej górze po rurach dojdziesz do Silver Reward. Piętro niżej przejdź przez drzwi i pokaż Yakuzie, kto tu rządzi. Na podwyższeniu kopnij pierwszą szafkę i weź z niej Silver Reward. Po lewej (patrząc na ekran) znajdziesz skrzynię z Bronze Reward. Pociągnij ekran linką i przestrzel mocowania u góry. Załatw dwóch gości i wyjdź na zewnątrz. Zacznij wspinaczkę po rurce. Strzel w zieloną platformę, a tę na wprost przyciągnij linką. Przeskocz i po drabinie wejdź wyżej. Po rurkach wejdź na kolejną platformę i z niej na cienką srebrną rurkę. Wejdź jak najwyżej i przeskocz w stronę platformy, która się obróci – będziesz musiał wrócić na rurkę, znowu się wspiąć i znów przeskoczyć, tym razem już na stabilne podłoże. Dalej złap się ostatniej już rurki, tylko uważaj, bo nie jest zbyt stabilna. Na samej górze szybko przeskocz na drążki i błyskawicznie udaj się na balkon. W pomieszczeniu zabij przeciwników strzelając w żyrandol. Po prawej znajdziesz żołnierzy i skrzynię z Bronze Reward. Na dole w pomieszczeniu po lewej jedna z szafek kryje Silver Reward. Idź przed siebie do pokoju, gdzie znajdziesz kulę. Złap ją i prowadząc przed sobą kieruj się w głąb korytarza. Na końcu przejdź przez drzwi i zabij trzech żołnierzy z shotgunami. Rozbujaj linką smoka i wejdź przez rozbitą szybę na górę. Z prawej strony jest amunicja i czerwona skrzynka, którą musisz zrzucić niżej, żeby wyjąć z niej Gold Reward. Idź do windy i walcz z bossem.

Znajdź rurkę za posągiem, żeby szybko wejść na górę. Twój przeciwnik atakuje głównie falą górną (wciśnij Kółko żeby ją ominąć) albo dolną (wciśnij X). Gdy jesteś blisko zadaje jeszcze cios znad głowy. Z początku ostrzelaj go z karabinu i w razie potrzeby chowaj się za kamieniem. Jeśli zabraknie Ci amunicji po prostu podejdź, mijaj fale i strzelaj. Pewnie będzie próbował uciekać, ale nie przejmuj się tym i trzymaj się tego schematu, by wygrać.

▶ WEST AFRICA, GHANA – PURSUING JAMES RUTLAND

Podbiegnij do końca ścieżki i wskocz do wody. Na wysepce na środku jest mechanizm „wyłączający" wodospad – musisz wejść na podwyższenie z prawej i wskoczyć na linę. Opuść się i rozbujaj, by kopnąć maszynę. Teraz możesz wskoczyć do wody i zanurkować. Płynąc po łuku w lewo znajdziesz Bronze Reward. Jeszcze jeden Bronze Reward jest po prawej stronie od miejsca, gdzie wskoczyłeś do wody na samym początku. Silver Reward znajdziesz dokładnie pod wyspą z mechanizmem. Wejdź do świątyni i przyciągnij kratę, z niej przeskocz na liny i udaj się na drugą stronę. Zabij przeciwnika i stań na ruchomej podłodze. Podniesie się krata – kolejno przeskocz i przeturlaj się nad ostrzami, żeby zdążyć skorzystać z przejścia. Rozpraw się z żołnierzami i przejdź na drugą stronę, gdzie korzystając ze zniszczonych schodów wskocz na górę. Strzel z karabinu w kamień blokujący koło. Zbierz Bronze Reward po drodze do koła i złap się jednego z ostrzy z niego wystających. Z niego wskocz na linę i półkę, z której przyciągnij platformę. Udaj się na drugą stronę, a po linie i drążkach wskocz na kamienną drabinę. Kieruj się do góry aż dotrzesz do pomieszczenia z dzikim kotem. Z prawej jest wejście na górę. Biegnij przed siebie i zgarnij Bronze Reward zza kamienia po prawej. Wskocz na ten kamień i z niego na ruchomą platformę. Poczekaj, aż druga podniesie się odpowiednio wysoko i skorzystaj z niej, żeby dostać się na półkę, z której skoczysz do wody. Wejdź na tratwę i podciągnij się linką do pomieszczenia po lewej. Patrząc od wejścia, w lewym rogu znajdziesz Silver Reward. Po prawej jest „drabina" prowadząca na ruchome platformy. Wiesz co robić, żeby przejść po nich na półkę. Nie skacz jeszcze, za wystającym kawałkiem ściany po lewej jest Bronze Reward. Przeskocz na linie dalej i po kolumnie przejdź w prawo. Stań na kwadratowym polu, a oczyścisz przejście. Teraz udaj się na drugi koniec pomieszczenia i popchnij na ruchome pole stojący tam kamień. Wróć na pierwszy kwadrat, stań na nim i przygotuj się na bieg. Musisz wskoczyć na obracającą się platformę tak, żeby nie spaść – jak Ci się uda dostać na półkę z rzeźbą, rzuć w nią linką i pociągnij. Wskocz do wody po scence i wróć znaną trasą do pomieszczenia z karabinem maszynowym. Złap się za ostrze na kole, przeskocz na linę i wejdź do korytarza z pułapkami. Nie przeskakuj, tylko przebiegnij, gdy zrobi się przejście. Prowadząc przed siebie kamień „oszukasz" ostrza, a z kolejnymi poradzisz sobie przeskakując nad i turlając się pod nimi. Trzymaj się prawej strony i gdy ruszy na Ciebie kula przeskocz przez włócznię, skręć w lewo, przeturlaj się i biegnij przed siebie. Na koniec jeszcze tylko omiń dziurę i po filmiku możesz skierować się na drabinkę po lewej. Na dole jest Silver Reward. Wróć na górę i złap się drążka. Z niego przeskocz na kolumnę, a z niej na kolejną i zacznij się wspinać. Uważaj na osuwające się kamienie – gdy tylko usłyszysz charakterystyczny dźwięk przeskocz na drążek. Po platformach udaj się na drugą stronę i tam złap się wystającego kawałka skały. Ponownie uważaj na osuwające się kamienie i po drążkach i kolumnie przejdź do wejścia do budowli. Po linie przeskocz nad ostrzami, zabij przeciwników i ustaw się do skoku na drążki. Gdy będziesz na kolumnie, nie wspinaj się na nią tylko przeskocz na lewo. Są tam drzwi, które da się zniszczyć granatem. Łyknij Silver Reward i wróć na kolumnę, a z niej kieruj się na górę. Zabij przeciwników i dzikiego kota, po czym wskocz na schody z lewej. Stoczy się po nich kula, więc szybko przeskocz na linę. Z niej na schody po prawej i z powrotem na linę, żeby nie zostać zmiażdżonym. Ponownie wskocz na schody po lewej i omiń ostatnią już kulę. U góry stań na ruchomym polu i zbiegnij na dół – otworzyły się drzwi prowadzące do Gold Reward. Gotowy na ostatnią walkę? To przejdź przez drzwi u góry.

Unikaj ciosów biegając i odskakując. Pilnuj żeby nie wpaść na

TIPS&TRICKS

TOMB RAIDER: LEGEND (PS2)

Poniższe kody wpisujecie podczas gry. Zadziałają one jednak wyłącznie wówczas, gdy odblokujecie je w trybie Time Trial.

- Granie bez tekstur – trzymaj L1 i wstukaj L2, X, O, X, Trójkąt, R1 (ukończ grę na dowolnym poziomie trudności).
- Wyświetlenie punktów życia przeciwników – trzymaj L1 i wstukaj Kwadrat, Kółko, X, L2, R1, Trójkąt (ukończ Bolivię poniżej 27 minut).
- Nieśmiertelność – trzymaj L1 i wstukaj X, R1, Trójkąt, R1, Kwadrat, L2 (ukończ Anglię poniżej 27 minut).
- Jeden strzał zabija – trzymaj L1 i wstukaj Trójkąt, X, Trójkąt, Kwadrat, L2, Kółko – działa też na bossów (ukończ Bolivię – poziom 4 – poniżej 4:15).
- Soul Reaver, miecz z Legacy of Kain! – trzymaj L2 i wstukaj X, R1, Kółko, R1, L1, Kwadrat (ukończ grę i zalicz wszystkie Time Triale).
- Niekończąca się amunicja do karabinu – trzymaj L2 i wstukaj X, Kółko, X, L1, Kwadrat, Trójkąt (ukończ Peru poniżej 21:30).
- Niekończąca się amunicja do granatnika – trzymaj L2 i wstukaj L1, Trójkąt, R1, Kółko, L1, Kwadrat (zalicz Kazachstan poniżej 27:10).
- Niekończąca się amunicja do shotguna – trzymaj L2 i wstukaj R1, Kółko, Kwadrat, L1, Kwadrat, X (zalicz Ghanę poniżej 20 minut).
- Niekończąca się amunicja do pistoletu maszynowego – trzymaj L2 i wstukaj Kółko, Trójkąt, L1, R1, X, Kółko (ukończ Japonię poniżej 12:15).
- Odblokuj miecz Excalibur – trzymaj L2 i wstukuj trójkąt, X, Kółko R1, trójkąt, L1 (ukończ Nepal poniżej 13:40).

TOMB RAIDER: LEGEND (XBOX)

- Granie bez tekstur – trzymaj lewy spust i wstukuj Czarny, A, B, A, Y, prawy spust.
- Wyświetlenie punktów życia przeciwników – trzymaj lewy spust i wstukuj X, B, A, Czarny, prawy spust.
- Nieśmiertelność – trzymaj lewy spust i wstukuj A, prawy spust, Y, prawy spust, X.
- Jeden strzał zabija – przytrzymaj Czarny i wstukaj A, B, A, lewy spust, X, Y (działa też na bossów).
- Soul Reaver, miecz z Legacy of Kain! – przytrzymaj czarny i wstukaj A, prawy spust, B, prawy spust, L, X.
- Niekończąca się amunicja do granatnika – przytrzymaj czarny i wstukaj lewy spust, Y, prawy spust, B, lewy spust, X.
- Niekończąca się amunicja do shotguna – przytrzymaj czarny i wstukaj prawy spust, B, X, L, X, A.
- Niekończąca się amunicja do pistoletu maszynowego – przytrzymaj czarny i wstukaj B, Y, lewy spust, prawy spust,
- Odblokuj miecz Excalibur – przytrzymaj Czarny i wstukaj Y, A, B, R, Y, lewy spust.

TOMB RAIDER: LEGEND (XBOX 360)

- Granie bez tekstur – przytrzymaj LT i wstukaj LB, A, B, A, Y, RT.
- Wyświetlenie punktów życia u przeciwników – przytrzymaj LT i wstukaj X, B, A, LB, RT, Y.
- Nieśmiertelność – przytrzymaj LT i wstukaj A, RT, Y, RT, X, LB.
- Jeden strzał zabija – przytrzymaj LT i wciśnij jednocześnie Y + A + Y +X + LB + B (działa też na bossów).
- Soul Reaver, miecz z Legacy of Kain! – przytrzymaj LB i wstukaj A, RT, B, RT, LT, X.
- Niekończąca się amunicja do granatnika – przytrzymaj LB i wstukaj LT, Y, RT, B, LT, X.
- Niekończąca się amunicja do shotguna – przytrzymaj LB i wstukaj RT, B, X, LT, X, A.
- Niekończąca się amunicja do pistoletu maszynowego – przytrzymaj LB i wstukaj B, Y, LT, RT, A, B.
- Odblokuj miecz Excalibur – przytrzymaj LB i wstukaj Y, A, B, RT, Y, LT.

THE GODFATHER (PS2)

Poniższe kody wklepujemy podczas pauzy.

- Maksimum amunicji: Kółko, Lewo, Kółko, Prawo, Kwadrat, R3.
- Maksimum zdrowia: Lewo, Kwadrat, Prawo, Kółko, Prawo.
- Dodatkowe 5000 dolarów: Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, Kółko, L3.
- Wszystkie filmy: Kółko, Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Kwadrat, L3.

THE GODFATHER (XBOX)

Poniższe kody wklepujemy podczas pauzy.

- Maksimum amunicji: Y, Lewo, Y, Prawo, X, R2.
- Maksimum zdrowia: Lewo, X, Prawo, Y, Prawo, L2.
- Dodatkowe 5000 dolarów: X, Y, X, X, Y, L2.
- Wszystkie filmy: w menu głównym wstukaj Y,X,Y,X,X, L2.

granat. Twój przeciwnik jest wrażliwy na granaty, ale jeśli nie uda Ci się go nimi zabić, rozbij kryształy znajdujące się na półkach, na których gość się leczy. Teraz da się zaczepić linkę i pociągnąć tak, żeby zniszczyć te półki – Rutland nie będzie mógł odnowić swojej siły, więc pozostanie już tylko go zastrzelić.

▶ KAZAKHSTAN – PROJECT CARBONEK

Pod koniec lotu naciśnij trójkąt i złap się za karabin maszynowy na dachu. Poczęstuj ołowiem przeciwników i skieruj się na dach po prawej, gdzie w skrzyni jest Bronze Reward. Wskocz tam korzystając z masztu. W budynku, w małym pomieszczeniu, jest kolejny Bronze Reward. Na dachu zabij przeciwnika, zjedź po linie i pozbądź się żołnierzy. Po lewej, obok budynku z namalowanym krzyżem zniszcz skrzynki, żeby przejść przez dziurę w płocie. Rozwal beczkę, aby zrobić sobie przejście, a ze skrzyni zgarnij Silver Reward. Wbiegnij do budynku z krzyżem, a po scence opuść go i przejdź przez bramę. Strzelaj do beczek, zabij przeciwników i po scence w budynku wejdź na drabinkę i przeskocz na wieżyczkę. Zjedź na linkach na budynek, gdzie zaczynałeś i kieruj się po torach do motocykla.

Jazda jest długa i trochę nudna. Dużo strzelania do przeciwników, trochę omijania przeszkód. Pod koniec przeskocz nad pociągiem raz z prawej, a za chwilę z lewej jego strony i na końcu wskocz na niego i obejrzyj scenkę. Jeszcze naciśnij Kółko, Trójkąt i Kwadrat. Złap za ramię, przyciągnij je do siebie i wskocz na linę. Z niej kieruj się na tablicę z napisami i po drążkach na drugą stronę. Na dole w rogu znajdziesz Bronze Reward. U góry znów przyciągnij linę, strzel w wentylator i użyj nowego przejścia. Przeskocz i przeturlaj się nad kablami. Powtarzaj to, ewentualnie strzelaj w wentylatory, aż do momentu, gdzie będziesz musiał użyć linki, by przejść dalej. Ale zamiast przeskakiwać opuść się na dół i weź Bronze Reward. Kieruj się dalej przed siebie do pomieszczenia z generatorem. Po Twojej prawej na ścianie możesz się złapać skrzynki i wdrapać na górę. Linką otwórz klatkę i zbierz z niej Silver Reward. Musisz wejść nad generator – wskocz na jasne pudło po lewej od miejsca, z którego przyszedłeś i kieruj się przed siebie. Na końcu złap za sznur i linką pociągnij za generator. W nowym pomieszczeniu wskocz na kratkę nad ulatniającym się gazem i z niej po rurce i linie udaj się dalej. Będziesz musiał złapać się naelektryzowanego pręta wyżej, więc poczekaj aż ładunek „przejdzie" kawałek i rusz za nim szybko i przeskocz w lewo. Będziesz musiał to powtórzyć kierując się po kolejnym pręcie do wyjścia.

Po scence zejdź na dół i zabij przeciwników. Po prawej przy generatorze jest Bronze Reward. Po pręcie z lewej wejdź na maszynę i skorzystaj z drążka i liny, by wskoczyć na rurę. Uważaj na prąd i przeskocz na kolejne dwa pręty i z nich na klatkę po Twojej prawej. Strzel w beczkę, a będziesz mógł wejść do środka i wziąć Silver Reward. Przejdź przez drzwi i skorzystaj z kratek nad gazem, żeby dostać się do nowego pomieszczenia. Zabij przeciwników i pociągnij rdzeń tak, żeby przeskoczyć z niego na drabinkę. Użyj drążków i liny, by dostać się na urządzenie podwieszone pod sufitem. Po drugiej stronie wskocz na drabinę, a z niej kieruj się w stronę liny. Nie wskakuj jeszcze, tylko zrób sobie najpierw przejście strzelając w beczkę. Wskocz do środka i pociągnij za dźwignię. Teraz przesuń rdzeń aż do drzwi i dalej ruszy już sam. Zwisające kable musisz rozbujać – gdy są nad rurami prąd na chwilę znika i możesz wtedy biec. Przesuń drzwi od generatora i skorzystaj z zepsutych drzwi z prawej – przeskocz przez nie, bo inaczej popieści Cię prąd. Po scence miń kolejne drzwi i zasiądź za sterami działka. Podnieś beczki i rzuć nimi w przeciwników, a znad kraty (za nią jest czerwone światło) zdejmij skrzynie. Teraz czeka Cię ciężkie zadanie. Musisz przesunąć platformę pod samą ścianę – spróbuj w nią strzelać z działka, a gdy się rozbuja, strzelaj w górną jej część, a może uda Ci się ją przepchnąć dalej. Skrzynię znajdującą się na podwyższeniu przesuń do krawędzi. Wskocz na miejsce, gdzie były skrzynki i stamtąd udaj się w lewo. Zeskocz po platformach na kratkę z prawej. Z niej po drążku i do wnęki z Gold Reward. Wróć na ruchomą platformę i przeskocz na drugą stronę do drzwi.

Żeby przeciągnąć platformę dalej, musisz zestrzelić rurki blokujące przejazd. Dalej będziesz musiał rozbujać platformę i raz kucnąć, a raz przeskoczyć nad naładowanym prętem.

Walka ze stworem jest prosta. Najpierw podbiegnij (możesz skakać żeby potwór Cię nie trafił) do skrzynek i przesuń cztery wajchy, a później zasiądź za sterami działka, złap potwora i wepchnij go w ładunek elektryczny. Przeciwnik na moment zniknie, a Ty masz czas żeby strzelić w cztery zwisające kule. Jak wszystko pójdzie

BONUSY, DODATKI I CIEKAWOSTKI

SŁOWO NA NIEDZIELĘ

Po przejściu gry odblokowują się drzwi w Croft Manor, Lara może też ubierać nowe stroje. Prócz tego jest też miły dodatek, dla co bardziej napalonych fanów Lary – bikini, w którym niestety nie da się grać. Aha, nie sugerujcie się licznikiem – sto procent miałem bez zaliczenia Time Attack, którego zaliczenie odkrywa poniższe kody. Pytanie tylko, po co komu one po całkowitym przejściu gry i wyciśnięciu z niej absolutnie wszystkiego? Właściwie to przydają się tylko w trybie Time Attack – one shot kill działający nawet na bossów znacznie upraszcza sprawę.

CROFT MANOR

Dom Lary najlepiej zwiedzić po ukończeniu gry, gdy wszystkie drzwi są już otwarte. Biegnij w lewo i zbierz Reward. Na końcu holu siedzi Zip, a na ziemi leży komputer, który otworzy sejf z linką. Drzwi po prawej od Zipa prowadzą do sali z dużym basenem. Posągi z wizerunkiem ryby można pociągnąć. Za dwoma z nich znajdziesz Reward i jeszcze jeden w wodzie.

Wejdź na posąg ryby znajdujący się w głębi po prawej stronie. Z niego przeskocz na włócznię, dalej na balkon, na rybę, znów na włócznię i w końcu na piętro. Obróć do siebie posągi i pociągnij rzeźbę za język. Naprzeciwko rzeźby jest Reward. Złap linką za ostrze włóczni i pociągnij ją, po czym przeskocz z niej na tą znajdującą się po drugiej stronie. Jesteś na drugim końcu pomieszczenia. Weź lornetkę i zza ryby Reward. Teraz pociągnij za kulę i umieść ją na odpowiednim miejscu. Przyciągnij kwiat wiszący nad basenem i wskocz na niego, a z niego na lewo po kolejny Reward. W wodzie pociągnij za wajchę i wpłyń do tunelu, zbierz Reward i wypłyń w sali treningowej. W wodzie jest następny Reward.

Zacznij zabawę od ścieżki umiejscowionej lekko po Twojej prawej. Wskocz na drążek, z niego na kij i dalej na ramię. Teraz na kamień na ścianie, obróć się w lewo i wskocz na drążek nad wejściem. Kieruj się na zielone wypustki na drugiej ścianie i po nich wyżej, na kolejny drążek. Przesuń się na jego koniec i przeskocz nad basen, stamtąd na ściankę i po niej zejdź po Reward.

W głębi sali jest ścianka, z niej przeskocz na drążek, kijek, dalej na drążek i rurkę na ścianie. Jeśli wybierzesz drogę w prawo, złap się wystającego kawałka ściany i z niego wskocz na zielone wypustki. Z nich na wystający kawałek kamienia, dalej na drążki i do samego rogu po Reward. Jeśli pójdziesz w lewo – wdrap się po zielonych wypustkach, na drążek i przeskocz na ścianę. Kieruj się w prawo i opuść się po Reward. Wskocz na kamienną ściankę z prawej, z niej kieruj się na wprost i do góry. Zsuwając się z drugiej strony przeskocz na zielone wypustki i na drążek z lewej. Na ścianie możesz wybrać kierunek, w którym się udasz. Jeśli w prawo, to opuść się z drążka do wnęki i weź Reward. Jeśli w lewo, to wskocz na drabinkę, po niej na rurkę i wejdź do wnęki po Reward. Stamtąd możesz się dostać na treningowy drążek i z niego na ściankę. Obejdź ją i przeskocz po drążkach do wnęki po Reward

Jak już to zrobisz, złap linką za wszystkie miejsca, gdzie jest żółta kulka i pociągnij, by zmienić ich położenie. Wskocz jeszcze raz na pierwszą ścieżkę, gdzie zaczynałeś i skacz tak, żeby zjechać po pochyłości i odbij się na ścianę – z niej na drążek i do drabiny, która teraz umieszczona jest inaczej. Z drabiny przeskocz na platformę. Z niej na kolejną, gdzie jest Reward.

Zejdź i idź do ścianki w głębi. Z niej idź jak wcześniej na prawo, nad wodę, aż do momentu, gdy trafisz na nowy element – teraz musisz wskoczyć na drążki i z nich na platformę, którą przysuń do wnęki nad wejściem. Zgarnij Reward.

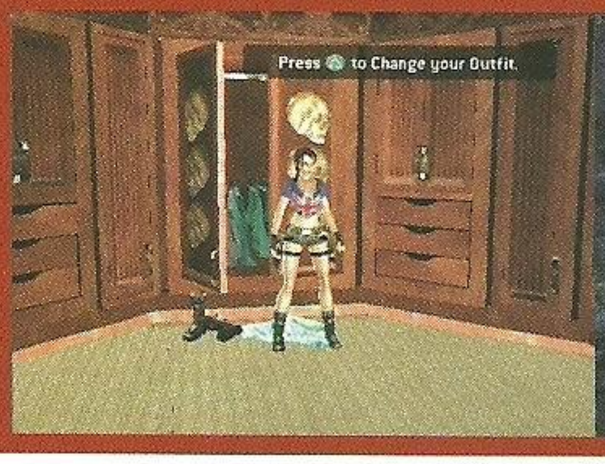
Wróć do sali głównej. Wejdź na schody i udaj się w lewo – na ścianie użyj linki na okrągłym urządzeniu – weź Reward. Biegnij do końca korytarza i linkę zaczep o złote drążki i je opuść. Wejdź do drzwi, które masz za plecami i przez hol do pokoju Lary. Po lewej przechyl dwa miecze i weź ze ściany broń. Z prawej strony od wejścia możesz zmienić swój strój. Za łóżkiem jest Reward. Wróć do głównego holu i po drugiej stronie schodów strzel do takiego samego okrągłego przedmiotu, jaki pociągnąłeś wcześniej, a znajdziesz Reward. Wejdź do drzwi po lewej, do biblioteki, gdzie siedzi Alister. Zniszcz ściankę po prawej i weź Reward. Szafkę przesuń na kwadratowe pole obok biurka Alistera. Ze stołu weź latarkę. Drugą szafkę musisz zrzucić na dół – użyj do tego linki, po czym umieść ją na odpowiednim miejscu, a otworzy się przejście. Na dole zbierz Reward i zniszcz skrzynki. Pociągnij za język i przeczytaj pierwszą zagadkę. Kolejne skrzynki kryją Reward. Biegnij przed siebie, a drzwi do pokoju Lary otworzysz ciągnąc język. Idź do dużego basenu i tam obróć rzeźby, by stały tyłem do siebie. Przeczytaj drugą zagadkę. Wróć do Alistera i popchnij niebieską książkę (po prawej od wejścia). Wejdź na górę, zbierz Reward, popchnij żółtą książkę i przechyl miecz – weź Reward ze skrytki i wracając na dół pchnij zieloną książkę. Ostatnia, różowa książka znajduje się na dole. Otworzą się drzwi do Reward, możesz też przeczytać przedostatnią zagadkę. Biegnij do holu głównego w stronę drzwi prowadzących do pokoju Lary. Pojawiła się twarz – pociągnij ją za język i szybko przeskocz po drążkach do drugiej i również pociągnij ją za język. Posąg Ateny obróć w stronę okna i stań na ruchomym polu przed schodami. Po złotych drążkach dostaniesz się na podest z Gold Reward.

WAŻNE!

Jeśli zginiesz przed checkpointem, a po tym jak zebrałeś Reward nie będziesz miał zaliczonej tej nagrody i musisz zebrać ją jeszcze raz!

AMANDA

Co prawda w grze nie znalazły się bonusowe misje dla Amandy, ale można wybrać dla Lary dwa stroje „Amanda" (do odkrycia po przejściu gry i Time Attack), by rudowłosa heroina w wyglądała jak jej arcyrywalka.



ok, pojawi się osłona. Zejdź z działka, odbiegnij kawałeczek i złap wiszący nad działkiem kawałek miecza. Pociągnij go i to wszystko.

▶ ENGLAND – KING ARTHUR'S TOMB?

Złap kratkę od kanału wentylacyjnego po prawej i pociągnij. Po skrzyni wskocz na górę, weź Bronze Reward i wyjdź na zewnątrz wykopując kratkę. Po gzymsie przejdź nad bramą i uruchom zasilanie. Wróć do budynku, tylko uważaj, żeby nie wpaść do wody. Miecz umieszczony w kamieniu, to dźwignia otwierająca drzwi. Naprzeciw rycerzy po prawej jest okienko – w pomieszczeniu znajdziesz Bronze Reward. Z niby-mostku przeskocz na drążki. Złap się ostatniego i szybko wróć na poprzedni – otworzy się przejście, z którego możesz teraz skorzystać. Przestrzel mocowanie i po łódce skieruj się w prawo do pomieszczenia, gdzie jest Bronze Reward. Pociągnij za miecz i złap linką ciężarek. Czas pojeździć trochę wózkiem widłowym. Ustawiając dwie skrzynie w prawym rogu (patrząc od wejścia) na ziemi i jedną dodatkową wyżej, możesz zbudować schodki do pokoju, gdzie kryje się Silver Reward. W komnacie na dole zniszcz wózkiem widłowym sarkofag i weź Silver Reward. Ściana z lewej kryje przejście z pułapkami – zniszczą się o wózek, który przyda się do podniesienia bramy oraz rozwalenia kolejnej ściany. W czasie scenki naciśnij X. Z prawej strony (patrząc od wejścia) znajdziesz Bronze Reward, a biegnąc w drugą stronę nie zapomnij zerknąć na drugą stronę pomieszczenia, by wziąć kolejny Bronze Reward. Musisz uważać na kruchy gzyms i schody, gdy będziesz schodzić niżej. Przeskocz na drążek i z niego na drugą stronę pomieszczenia. Teraz na długi sypiący się murek, a na samym jego końcu wskocz do pomieszczenia, gdzie po lewej znajdziesz Bronze Reward. Kieruj się na dół do pomieszczenia z gorącym olejem. Przeskocz na drugą stronę i przyciągnij w swoim kierunku skrzynię. Wskocz na nią tak, żeby łatwiej było przeskoczyć przez ogień. Po drugiej stronie znów przyciągnij skrzynię do siebie i umieść ją na ogniu najbliżej Ciebie. Wskocz na środek, gdy tylko płomień zniknie i dalej przed siebie, a nie usmażysz się. Użyj znów linki i po skrzyni przeskocz nad bramą. Po lewej masz dźwignię. Weź skrzynię i teraz możesz zablokować pułapkę z lewej i wziąć Silver Reward, a także tę z prawej, by wypchnąć drugą skrzynię. Obie przydadzą się dalej – na wprost, za dwoma mechanizmami znajduje się dość spory kawałek płonącego chodnika. Umieść na nim skrzynie jedna za drugą i przeskocz po nich. Wskocz do wody i pociągnij za oba żyrandole tak, by uderzyły w kraty. Weź Bronze Reward i pociągnij trumnę. Stań na niej i złap linką latarnię (tę bliżej wejścia). Zeskocz z trumny, stań na ruchomej podłodze i przyciągnij na nią trumnę, a zablokujesz mechanizm. Przejdź przez drzwi, wskocz do wody i zbierz Bronze Reward. Pociągnij za dźwignię i stań na kolejnej trumnie. Przeskocz w prawo i dopłyń (w lewo) do kolejnej dźwigni. Pociągnij ją i stojąc na trumnie podciągnij się w stronę miejsca, skąd przypłynąłeś. Na podwyższeniu jest Silver Reward. Naprzeciwko jest krata – tam się udaj i przeskocz nad nią. Przepłyń podziemne jezioro, zaczep linkę o lampy na drążkach i pociągnij je do siebie. Zacznij wspinaczkę z lewej, wskocz na pierwszy drążek, teraz skorzystaj z linki, żeby się rozbujać i po drugim drążku wejdź na prawą ścianę budowli. Kieruj się w prawo na łańcuch i do góry. Na drugim końcu znajdziesz Silver Reward. Wskocz do dziury i po scence podejdź do wyróżniającego się sarkofagu. Pociągnij jego kawałek pod kolumnę, po czym pociągnij żyrandol, żeby bujał się w linii od posągu Artura do dzwonu. Wejdź na kolumnę i zeskocz na ciężarek. Czas udać się na walkę ze stworem z jeziora. Musisz strzelać (najlepiej od lewej strony) w dzwony znajdujące się w wodzie i unikać przy tym ugryzień, ciosów głową i strzałów. Strzelaj w dzwon, aż stwór odwróci do niego głowę. Wtedy zaczep linkę o wajchę i pociągnij ją do siebie. Zrób tak w sumie cztery razy, a przeciwnik padnie i po jego cielsku będziesz mógł udać się do wyjścia. Przeskocz nad pułapką korzystając z linki, omiń dziurę i teraz musisz nacisnąć X, Kwadrat i Trójkąt. Po scence przejdź na drugą stronę bramy po Bronze Reward. Zestrzel mocowanie i wskocz na linę, a po niej do wajchy. Na dole zabij przeciwników. Naprzeciw miejsca, gdzie stali żołnierze, jest kamień z numerem jeden – dostaniesz się do niego po skrzyni. Popchnij go i zrób to samo z kamieniem po drugiej stronie (z liczbą II). Wróć teraz na początek, przez ognie i nad olejem (w razie potrzeby zabij przeciwników). Zobaczysz windę, ale najpierw pchnij kamień III z lewej strony, a otworzą się drzwi do Gold Reward. Jedź windą do góry, zabij żołnierza i przyciągnij się do ściany. Wbiegnij po schodach, zabij żołnierzy i psy, uważaj na gości z tarczami – najlepiej rzucić w nich granatem. Jeszcze dwóch przeciwników w pomieszczeniu wyżej i to by było wszystko.

▶ NEPAL – THE GHALALI KEY

Kieruj się w lewo, na kamienny blok, zsuń się i w ostatnim momencie przeskocz dalej. Skacz przed siebie, aż się złapiesz murku i będziesz musiał zmienić stronę. Uważaj, ten murek po lewej jest kruchy, więc szybko rusz się w prawo i wdrap na blok. Przeskocz na pochyłą ścieżkę i zanim się rozsypie wskocz na kolumnę. Po drugiej jej stronie znajdziesz Bronze Reward. Wróć na górę i korzystając z linki przeskocz na sople. Szybko przeskocz po nich zanim się oderwą i kieruj się w prawo. Zanim jednak wdrapiesz się na samą górę, przejdź w prawo do ukrytego Silver Reward. Teraz możesz już wejść wyżej i strzelić w lód, żeby otworzyć przejście. Nad wrakiem samolotu przeskocz na murek z prawej, z niego na kolejny i na jeszcze jeden. Ten przed Tobą jest kruchy, rozsypie się po sekundzie czy dwóch, więc wskocz na niego i szybko skorzystaj z drążka i linki. Nie wbiegaj do dziury, tylko się obróć i strzel w lodową ścianę po prawej – za nią jest Silver Reward, do której dotrzesz po lince. Idź dalej, zeskocz na skrzydło samolotu, a za nim znajdziesz Bronze Reward (użyj linki). Na dole czeka dziki kot. Naprzeciwko miejsca skąd przyszedłeś zrzuć w przepaść części samolotu i przeskocz teraz po Silver Reward. Wróć do samolotu i przyciągnij do siebie kawałek silnika. Musisz go umieścić tak, żeby stanowił przeciwwagę – inaczej zginiesz, jak wejdziesz w głąb kadłuba. W trakcie scenki naciśnij Trójkąt, wychyl lewy analog do przodu i wduś Kółko. Na koniec jeszcze wciśnij X i teraz czeka Cię podróż w dół. Zeskocz, złap się drążka, później rozwal lód blokujący przejście i znów po drążku przeskocz na stabilny teren. Zrób krok do przodu i po lewej zobaczysz Bronze Reward (użyj linki). W jaskini wskocz na drążek i z niego na ścianę. Po gzymsie kieruj się w lewo, na drążek i później na sopel. Musisz wskoczyć na chwiejący się kamień po prawej i z niego szybko złapać się szczeliny. Gdy już się podciągniesz obróć się w kierunku sopli – widzisz Bronze Reward? Podejdź z drugiej strony do krawędzi, opuść się i kieruj się w lewo do ukrytego Gold Reward. Wróć na górę i teraz po murku na rurkę. Z niej skieruj się w prawo i po raz ostatni przeskocz na niestabilny murek.

Szybko na górę i rozpraw się z przeciwnikami. Po lewej znajdziesz Bronze Reward. Drugi Bronze Reward jest na podwyższeniu gdzie stał przeciwnik. Zanim jednak tam wejdziesz, strzel w pękniętą lodową ścianę (patrząc na miejsce, z którego przyszedłeś trochę po prawej) i weź Silver Reward. Po lince zjedź do jaskini i z lewej strony weź Bronze Reward. Po krze musisz przejść dalej, a jeśli nie chcesz pływać w lodowatej wodzie (traci się przez to życie) strzel w zwisający z sufitu kawałek lodu. Teraz musisz sobie poradzić skacząc po krze pod prąd – z lewej strony znajdziesz Silver Reward, a z prawej wejście do dużej komnaty, gdzie już czeka na Ciebie duży, dziki kot. Zabij go i zbiegnij po schodach z prawej na dół. Za wyróżniającym się kawałkiem ściany jest Silver Reward. Wróć na górę i trzykrotnie użyj linki, by przedostać się na drugą stronę. Zabij kota i wskocz na szalkę po stronie dwóch skrzynek. Mniejszą pociągnij do siebie, po czym wejdź na drugą szalkę i wciągnij na nią złoty kamień. Musisz znowu wejść na szalkę, gdzie jest mała skrzynka i pociągnąć drugą skrzynię do siebie. Złoty kamień powinien być u góry, więc pociągnij go i połóż na odpowiednim miejscu. Zanim wejdziesz, przebiegnij się po schodach z obu stron i zgarnij dwa Bronze Rewardy. Przejdź przez drzwi i oto możesz używać Excalibura. Otwórz sobie nim drzwi w korytarzu i przeskocz na kawałek podłogi z lewej (patrząc od wejścia). Z niego skacz w prawo i na ostatni kawałek, gdzie poczekaj chwilę, a gdy zacznie się przechylać przeskocz i... to koniec wizyty w Nepalu.

▶ BOLIVIA REDUX – THE LOOKING GLASS

Łatwizna – zabij przeciwników mieczem, ale nie zapomnij przypadkiem, że nie jesteś nieśmiertelny. Szczególnie uważaj na karabiny stacjonarne. Czeka Cię walka z demoniczną formą Amandy. Uderzaj mieczem w potwora, aż zejdzie mu większość energii, a gdy runie na ziemię, Ty musisz zadać cios ukrytej w cielsku dziewczynie. Powtórz atak trzy/cztery razy i obejrzyj filmik końcowy. Jakieś wątpliwości, że ciąg dalszy nastąpi? ■ ■

TIPS&TRICKS

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE (PS2)

Poniższe hasła wpisujemy w sekcji Codes.

- Wszystkie plansze odblokowane: IPULATOR
- Wszystkie filmy odblokowane: DEXTERCROWLEY
- Wszystkie obrazy w galerii odblokowane: SIRULLY
- Wszystkie umiejętności udostępnione: DOGTAGS
- Odblokowana Czarna Księga: SHARDESOFGLASS
- Odblokowane wszystkie postacie: STATEYOURNAME
- Maksimum zdrowia: BABYLONTRUST
- Maksymalne umiejętności: VANCEDALLISTER
- Nieśmiertelny bohater: MARCUSECKOS
- Niekończące się umiejętności: FLIPTHESCRIPT
- iPOD: GRANDACELIA
- Odblokuj wszystkie legendy grafitti: NINESIX
- Odblokuj wszystkie areny bójek: WORKBITCHES

FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION (XBOX)

Poniższe kody wpisujemy w sekcji PASSWORD. Należy zwracać uwagę na wielkość liter.

- Wszystkie mapy: GiveMeTheMaps
- Odnowione zdrowie: ImJackCarver
- Nieskończona amunicja: UnleashHell
- Nieskończona adrenalina: Bloodlust

FIFA STREET 2 (PS2)

Wszystkie plansze odblokowane: w głównym menu przytrzymaj L1 i trójkąt, a następnie wstukaj: Lewo, Góra, Góra, Prawo, Dół, Dół, Prawo, Dół.

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (XBOX360)

Aby odblokować wszystkie bronie w kampanii, podczas gry należy przytrzymać dwa górne spusty joypada i wstukać: Prawo, Prawo, Dół, Góra, Lewo, Lewo na cyfrowym krzyżaku.

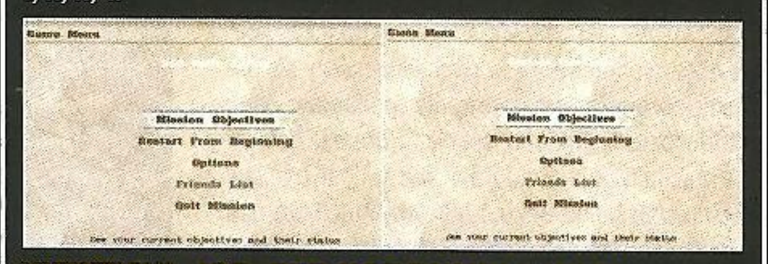
MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX (PS2)

Poniższy kod należy wstukać w sekcji Cheat Codes

- Niezniszczalna fura: wpisz ontheroad

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII (XBOX)

- Większa siła ognia: zatrzymaj grę, przytrzymaj lewy spust i wstukaj: Biały, Biały, Czarny. Następnie przytrzymaj prawy spust i wstukaj Czarny, Czarny, Biały.
- Wszystkie kampanie i samoloty odblokowane: w głównym menu przytrzymaj lewy i prawy spust, a następnie wstukaj X, Biały, Czarny, Y, Y, Czarny i Biały.
- Nieśmiertelność: zatrzymaj grę, przytrzymaj lewy spust i wklep X, Y, Y, X – następnie przytrzymaj prawy spust i wstukaj Y, X, X, Y.



VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE (PSP)

Oto lista bonusowych postaci oraz triali, w których można je odblokować:

- Android Rachel – ukończ trial 29.
- Charles The Third – ukończ trial 9
- Devil Buster Dante – ukończ pierwszy film w trybie story.
- Director Blue – ukończ trial 1.
- Fighter Bianky i spółka – ukończ trial 13.
- Gran Bruce – ukończ trial 35.
- Heroine Silvia – ukończ trial 37.
- Hulk Davidson – ukończ trial 14.
- Manager Jet – ukończ trial 19.
- Movie Fan Joe – ukończ trial 5.
- Stylish Alastor – ukończ trial 34.
- Young Blue Jr. – ukończ trial 24.
- Young Captain Blue – ukończ trial 40.

ONCE AGAIN
V ZLOT FANÓW RESIDENT EVIL

To już tradycja, że tuż przed nadejściem wiosny najwięksi fani serii Resident Evil **[http://www.mwrc.resitez.pl/]** urządzają kilkudniowy zlot w jednej z małych miejscowości, w zamkniętym ośrodku, z dala od zgiełku i tłumu wielkich miast. W ten sposób nie tylko zapewniają odpowiedni klimat pasujący do gry, ale także mają pewność, że złośliwy kierownik ośrodka nie przyjdzie z psem i nikomu nie zagrozi policją za zakłócanie spokoju, co niestety zdarzało się na innych tego typu imprezach (ach ten Singstar...).

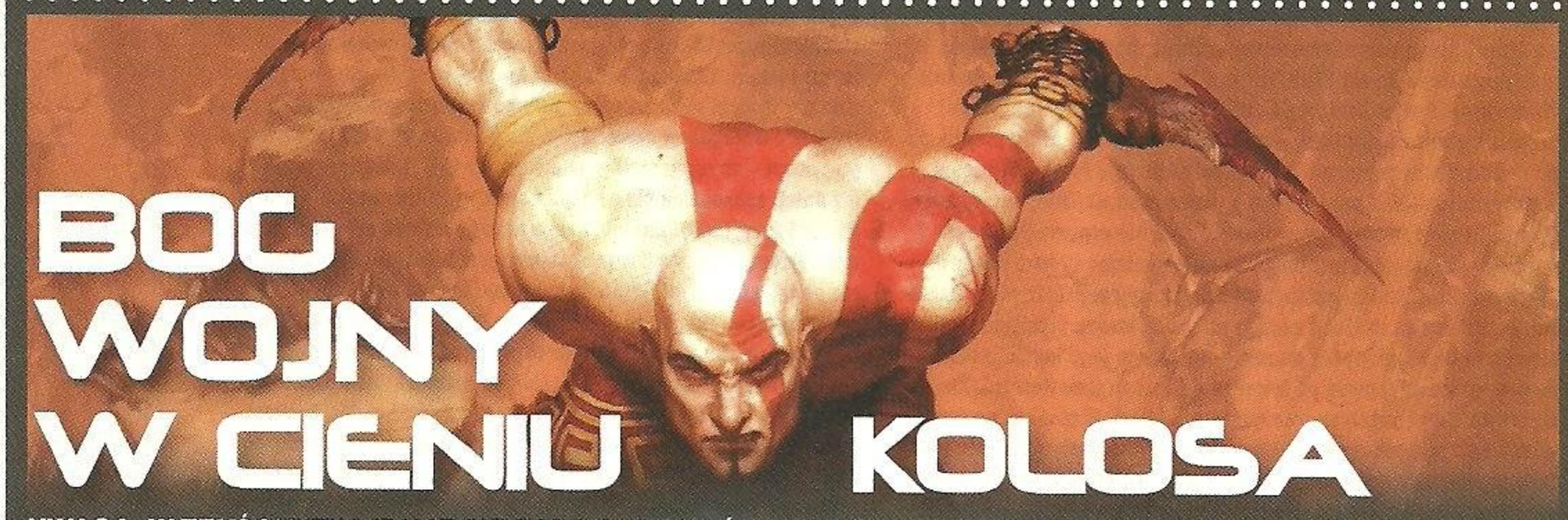
Tym razem zlot nazwany „Once Again" odbył się w dniach 24-26 lutego w Sulejowie koło Piotrkowa Trybunalskiego w ośrodku Dresso i był szczególny z kilku powodów. Po pierwsze, uczestnicy mieli szansę po raz pierwszy zagrać w najnowszą część RE – Deadly Silence na DSa, a nawet ją zakupić. Po drugie, w porównaniu z zeszłoroczną imprezą, o której miałem przyjemność już kiedyś pisać w Neonie, tym razem zjawiła się naprawdę spora grupa, bo aż ponad sześćdziesiąt osób. Oczywiście nie byli to wyłącznie fani Resident Evil, chociaż taki stan rzeczy może sugerować nazwa imprezy. Okazuje się jednak, że naprawdę miła atmosfera panująca na wcześniejszych czterech zlotach sprawiła, że zjazdem zainteresowały się inni gracze. Naturalnie najważniejszymi atrakcjami były wszelkie turnieje w różne części RE i możliwość zagrania w każdą część, czy nawet ujrzenie w akcji beta wersji „dwójki", ale organizatorzy nie sprawiali problemów, jeśli ktoś (w tym wypadku niżej podpisany) chciał pożyczyć telewizor do swojego pokoju, by tam pośpiewać w Singstara, czy zarządzić w Amplitude lub Buzza. Rozegraliśmy też kilkadziesiąt meczy w PESa, Virtua Tennis i sporo walk w Virtua Fighter 4.

Nie chcę zbytnio słodzić, ale myślę, że to jeden z najlepszych zlotów na jakich byłem – grupa bardzo dobrze się zgrała i obyło się bez najmniejszych konfliktów. Poza tym, jak już pisałem, byliśmy oddaleni od miasta, ale wszelkie życzenia dotyczące zakupów spełniała ekipa organizatorów, za co należy się im szacunek.

Nie myślcie, że na takim zlocie tylko się gra, bo to nieprawda. Kręcony był film osadzony mocno w klimatach residentowych i każdy mógł wystąpić (na przykład jako zombiak, hyhy), a także mieliśmy zapewnione niesamowite przeżycia podczas bojów w ASG (air soft gun) – tu pochwała należy się organizatorom za zorganizowanie sponsorów, osób które dostarczyły broń, specjalne ubrania ochronne oraz miłych instruktorów, którzy dbali o to, by nic nikomu się nie stało, i żebyśmy mogli czerpać z zabawy maksimum radości. Główne podziękowania należą się firmom Carpi ASG, Rangershop i OK, ale tego zlotu nie byłoby, gdyby nie wsparcie takich firm jak: Logitech, Fabrykawww, C-art, Abepol, Inten, Creative oraz CD Projekt i piekarni Dołek. Mam nadzieję, że współpraca będzie kontynuowana, bo jak sami widzicie zloty RE stają się za każdym razem coraz lepsze, ciekawsze i nawet jeśli nie kochacie serii, to możecie bawić się rewelacyjnie. Inna sprawa, że nie wiadomo jak będzie wyglądać sprawa ze Zlotami Fanów Nintendo, po ostatnich kłopotach ich organizatora. Jak być może pamiętacie były to jedne z najlepszych zjazdów nie tylko nintendowców, ale konsolowców w ogóle. Być może teraz zloty REsidentowców godnie je zastąpią. Ja w każdym razie na następny jadę na bank.
Mielu ■ ■

Neon

Czekamy na Wasze teksty, akcje i pomysły. Pamiętajcie, że za publikację tekstu w Neonie leci do Was gra! [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]



BOG WOJNY W CIENIU KOLOSA

UWAGA: W TEKŚCIE ZNAJDUJE SIĘ PARĘ SPOILERÓW DOTYCZĄCYCH FABUŁY MGS3: SNAKE EATER, GOD OF WAR I SHADOW OF THE COLOSSUS!

W 2005 roku wyszło wiele tytułów, które zapiszą się w historii gier video. Bez wątpienia zaliczyć można do nich God of War i Shadow of The Colossus – pozycje obsypane nagrodami i zdobywające wysokie noty w prestiżowych magazynach. Przyglądając się jednak bliżej Bogowi Wojny i Cieniowi Kolosa, nietrudno zauważyć, że te dwa pierwszoligowe tytuły różnią się pod bardzo wieloma względami.

Z jednej strony Kratos wycinający kolejne zastępy przeciwników w pięknym tańcu śmierci – krew leje się na prawo i lewo, a bohater dalej wyrzyna kolejnych wrogów tworząc coraz dłuższe combo... A z drugiej strony młody, wątły chłopaczek uzbrojony jedynie w łuk i miecz, podróżujący po zapomnianej krainie w celu ożywienia swojej ukochanej, zmuszony do walki z ogromnymi Kolosami, będącymi reinkarnacją dawnych bóstw rządzących okolicznymi ziemiami.

Zarówno God of War jak i Shadow of the Colossus to gry piękne i ponadczasowe, jednak każda na swój sposób. W historii Kratosa postawiono na akcję, widowiskowość i ciągłą rzeź, z kolei twórcy ICO w przygodzie z kolosami skupili się na przedstawieniu piękna otaczającego świata, ogromu tytułowych Kolosów i emocji towarzyszących głównemu bohaterowi.

Czy więc, mimo że są uważane za pozycje wyjątkowe, tak naprawdę są równie mocno doceniane w środowisku graczy? Otóż tak na dobrą sprawę – nie! Czego przykładem może być chociażby ICO, które również bez wątpienia zostało uznane za grę wyjątkową, a sprzedała się w bardzo małej ilości egzemplarzy i patrząc na statystyki pewnie zostało pokonane chociażby przez takiego crapa jak 50 Cent: Bulletproof (ooo... na dużym luzie – N+). Ale cóż, obecnie żyjemy w takich czasach, że prawdziwa „sztuka" często jest w ogóle niedoceniana... Ilu ludzi woli powiesić w pokoju piękny obraz, niż wypasiony plakat z jakiegoś popularnego amerykańskiego filmu? Otóż niewielu, co przejawia się często w każdej dziedzinie życia, także na rynku gier. Sztuka jest wartością, która często pozostaje niedoceniona.

Fakt, dość ważnym czynnikiem jest też promocja danego dzieła... W końcu np.: większość tytułów Electronic Arts ma takie wsparcie w postaci promocji, że niemal każda gra wydana pod ich szyldem przynosi zyski. Tutaj też, niestety, pojawia się pewien złośliwy czynnik, a mianowicie nadmierne wypromowanie, co można przedstawić chociażby za pomocą rynku muzycznego – gwiazdy, jakie jesteśmy zmuszeni oglądać w stacjach w stylu MTV, pokroju naszej ulubionej Mandaryny będącej wytworem jedynie kasy swojego męża i studia pełnego komputerów zmieniających głos. Także, jak mawia mądre przysłowie – „Nie wszystko złoto, co się świeci". Czym więc tak naprawdę należy się kierować przy zakupie gier? Nie ma pewnego sposobu, który zapewni, że będziemy kupować jedynie największe hity z górnej półki, które będą powodować u nas opad szczęki, ślinotok i nie pozwolą nam oderwać się od konsoli. Myślę, że w dziedzinie kupowania czegokolwiek, trzeba się kierować głównie własnymi gustami, a w razie wątpliwości można opierać się na zaufanych źródłach informacji. Jeśli więc do tej pory oceny np.: w OGM pokrywały się z Waszymi osobistymi ocenami poszczególnych gier, to macie pozycje wyjściową, która może Was wesprzeć przy zakupie nowego tytułu do kolekcji.

Wracając jednak do naszego Kratosa i Kolosów – na pewno nie każdy gracz będzie w stanie poczuć „piękno" SOTC. Trafią się tacy, którzy po zobaczeniu niespecjalnej grafiki, w której nie uświadczymy wypasionych filtrów i tekstur w wysokiej rozdzielczości w intrze, powiedzą – „Co robili graficy tego tytułu przez ostatnie lata? Pracowali w kamieniołomach?". Następnie parę ruchów bohaterem w świątyni i pojawiają się kolejne „odpychacze" pokroju np.: dziwnej animacji. Dobra, ale kiedy nasz „gracz" już skończy wytykać SOTC kolejne wady i postanowi zobaczyć, na czym tak naprawdę polega gra i wyrusza na poszukiwanie swojej pierwszej ofiary, spotyka go kolejne rozczarowanie – gdzie Ci wszyscy wrogowie? Jest niby mapa, ale nic na niej nie ma! Co to za frajda jeździć sobie na koniku po pustych polach?

Wierzcie mi, bardzo łatwo spotkać się właśnie z takimi odczuciami. Ale większość „niewiernych" da się jeszcze uratować, kiedy dowiedzą się w jaki sposób mają odnaleźć kolosy i wreszcie dotrą do pierwszego przeciwnika, to gały wychodzą im oczodołów – w żadnym PS2 nie można przecież spotkać tak OGROMNYCH wrogów, z którymi na dodatek można stoczyć pełną emocji walkę, w której oprócz sprawnych palców należy używać także szarych komórek. Gdy uda im się w końcu zwyciężyć wszystkie Kolosy to można się spotkać ze stwierdzeniem, że gra jest „niby fajna", ale po prostu krótka i brakuje jej jakiegoś większego „powera". Nietrudno także zauważyć, że mimo wywarcia pozytywnego wrażenia na graczach, większość z nich nie potrafi dostrzec w SOTC tej „głębi" i „piękna". Nie każdy poczuje żal po pokonaniu swojego pierwszego Kolosa... Nie każdy zacznie zastanawiać się czy tak naprawdę warto zabijać te niesamowite stworzenia jedynie po to, aby przywrócić do życia zmarłą narzeczoną... Nie każdy zauważy w tym tytule liczne odniesienia do starożytnych legend, literatury, czy też dostrzeże cechy wspólne z ICO. A moim zdaniem twórcom zależało właśnie na tym, żeby gracz po spędzeniu z Shadow of the Colossus wspaniałych paru godzin zaczął zadawać sobie właśnie takie pytania i rozpoczął poszukiwanie na nie odpowiedzi. SOTC to nie tytuł który można przejść, pochwalić się kolegom na necie swoim czasem, a gra która ma sprawić, że zechcemy uruchomić swoje szare komórki, oraz własne sumienie, by zastanowić się nad pewnymi problemami, które zostały poruszone w przygodzie naszego dzielnego The Wanderera, a które na dobrą sprawę mogą dotknąć również nas w codziennym życiu.

Nie myślcie jednak, że jedynymi arcydziełami są Shadow of the Colossus i ICO, bo prawdziwe piękno i sztukę można dostrzec w wielu tytułach, jakie ostatnimi czasy pojawiły się na naszym rynku. Najlepszym tego przykładem może być także wspomniany wcześniej God of War, czy choćby najnowsza część kultowej serii MGS: Snake Eater. Czym zasłużyły te dwa tytuły, że stawiam je praktycznie na równi z SOTC i ICO? Otóż myślę, że „piękno" można dostrzec również w morderczym tańcu Kratosa, który sam przeciw wszystkim postanawia sprzeciwić się nawet samemu Aresowi. W każdym ruchu naszego dzielnego wojownika widać sztukę równie piękną, co zabójczą. A z kolei w historii Snake'a – czy nie poczuliście skrajnych emocji, kiedy musieliście pociągnąć za spust po walce z The Boss? Według mnie prawdziwą wyjątkowość gry można dostrzec wtedy, kiedy zaczyna ona wywoływać w nas emocje, oczywiście nie mówię tu o złości spowodowanej bugami, czy też wysokim poziomem trudności, a o wzruszeniu, zadumie, smutku.

Gry, to dla mnie nowa dziedzina Sztuki, w której trafić można zarówno na zwykłe komercyjne szmiry, jak i na prawdziwe Perełki, które potrafią odcisnąć swe piętno na naszym życiu. Oczywiście to, czy dany tytułu przemówi do nas w jakiś sposób, zależy w głównej mierze od naszych gustów i upodobań, do jednych bardziej trafia ultrabrutalna rzeź w God of War, a do innych emocjonująca walka z kolosami w Shadow of the Colossus. Pamiętajcie jednak, że Gry to dzieła, w które sami możecie ingerować, w końcu Kratos sam nie pokona Aresa, a The Wanderer nie zwycięży wszystkich Kolosów. Tak więc, to głównie my – gracze – pozwalamy, aby Piękno w grach rozkwitało niczym kwiat, to w naszych rękach często spoczywają losy świata i życie bohaterów. Zeus-Nelson ■ ■

GANGSTA'S PARADISE

CZYLI GANGSTERKA NA SZKLANYM EKRANIE

Zapraszam do Gangsta's Paradise! W oczekiwaniu na Grand Theft Auto: Liberty City Stories na PS2 (które, jeśli wszystko dobrze pójdzie, zakręci się w czytnikach konsol jeszcze przed wakacjami!) oto obiecywane hinty do Ojca chrzestnego. / qoora@neo-plus.pl

Witam wszystkich domorosłych gangsterów na ulicach Nowego Jorku. Jak się okazało, Ojciec chrzestny wcale nie jest taką dużą i trudną gra, jaką wydawał się na pierwszy rzut oka. Niektórzy główny wątek fabularny przechodzą nawet w 10-13 godzin, a zaliczenie gry na 100 procent zajmuje im nie więcej niż 30. No cóż, może nie jest to te obiecane przez twórców 100 godzin zabawy, ale zagrać i tak warto!

MORDERSTWA NA ZLECENIE

Płatne zabójstwa to ten rodzaj misji, który musisz wykonywać, jeśli marzysz o zostaniu Donem Nowego Jorku. Przeglądając mapę Wielkiego Jabłka natkniesz się na pewno na symbol czarnego kółka otoczonego żółtym okręgiem. Ta ikona wskazuje miejsce, gdzie czeka na Ciebie zleceniodawca. Jeśli zdecydujesz się na przyjęcie kontraktu, na mapie pokaże się nowy symbol – żółto-czarny iks. Ten kolorowy krzyżyk pokazuje oczywiście miejsce wykonania misji. To tyle, jeśli chodzi o kwestie organizacyjne. Co się zaś tyczy samych zadań, to praktycznie wszystkie polegają na… zabijaniu określonych delikwentów. Podejrzewam jednak, że nikogo nie udało mi się tym stwierdzeniem zaskoczyć. No dobra, do rzeczy.

Po przyjęciu każdego zlecenia pojawia się ekran informacyjny opisujący nagrody za wykonanie zadania oraz dający wskazówki dotyczące nagród specjalnych. Nagrody podstawowe to na ogół kilka tysięcy dolarów oraz kilkaset punktów szacunku. Czymże są więc nagrody specjalne? No cóż, zazwyczaj to również gotówka albo punkty szacunku, lecz w znacznie większej ilości. Aby je zdobyć należy postępować dokładnie według podstawowych wskazówek, które otrzymujemy od zleceniodawcy. Weźmy sobie za przykład zlecenie zabójstwa Bobby'ego Marcolini, które dostaniemy w piwnicy posiadłości Corleone. Naszym głównym zadaniem jest oczywiście wysłanie Bobby'ego na tamten świat, za co otrzymamy 1500$ i jakieś 4500 punktów szacunku. I tutaj najważniejszy jest skutek, nie zaś metoda – martwy cel oznacza obiecaną nagrodę. Martwy – czyli rozjechany, zastrzelony, uduszony, podpalony…. Do wyboru, do koloru. Zleceniodawca zaznacza jednak, że jeśli śmierć Marcoliniego będzie nosiła wszelkie znamiona niefortunnego wypadku, nie minie nas dodatkowa gratyfikacja w postaci bonusowych kilku tysięcy dolarów oraz punktów szacunku. Warunkiem dodatkowym do uzyskania cenniejszych nagród jest więc w tym wypadku zrzucenie delikwenta z mostu lub z dachu.

I tak wygląda mniej więcej wykonywanie wszystkich morderstw na zlecenie. Poszczególne zadania będą się różnić właśnie warunkami dodatkowymi (upozorowanie wypadku, zabicie gołymi rękoma, podpalenie, postrzelenie w określone partie ciała itp…), liczbą ochroniarzy towarzyszących naszemu celowi no i oczywiście miejscem, gdzie trzeba będzie zająć się wrogiem. Ogólnie rzecz biorąc, kasa, jaką otrzymamy za zabójstwa wcale nie jest mała, toteż warto poświęcić nieco czasu na oczyszczenie Nowego Jorku z kilku szumowin i zarobienie sporej gotówki.

NAPADY NA BANK

Bardzo przyjemnym sposobem na zarobienie łatwej kasy jest zabawa w napady na bank. Generalnie dochody z takiego napadu są całkiem spore, a ryzyko, jakie podejmujesz w trakcie skoku, raczej niezbyt duże.

Aby obrabować bank należy najpierw zlokalizować na mapie symbol dolara „$". Kiedy znajdziesz się już przed budynkiem banku, postaraj się znaleźć spacerującego w pobliżu gliniarza i przekupić go, aby ułatwić sobie późniejszą ucieczkę. Teraz wbijaj się do środka i od razu ruszaj w stronę bankowego sejfu. Po drodze oczywiście natkniesz się na kilku strażników, ale jeśli masz pełen magazynek w karabinie maszynowym lub magnum, to dosyć szybko powinieneś się z nimi uporać. Po wykończeniu ochrony banku podłóż laskę dynamitu pod drzwi sejfu i odejdź na bezpieczną odległość. Po eksplozji możesz zgarnąć całą kasę z bankowej krypty, a następnie brać nogi za pas. Jeśli nie przekupiłeś wcześniej policjantów, to od razu masz na karku cztery lub pięć policyjnych gwiazdek i mnóstwo ścigających Cię radiowozów. Aby skok udał się w stu procentach, musisz teraz z łupem dostać się do najbliższej meliny lub też udać się do najbliższej z sąsiednich dzielnic, przez co znacznie łatwiej będzie Ci zgubić pościg. Jeżeli akurat brakuje Ci kasy na którąś z dodatkowych spluw, albo też chcesz sobie sprawić jakieś fachowe ciuszki, to napad na bank naprawdę będzie najprostszym sposobem zgarnięcia szybkiego szmalu. Kilka takich skoków, a Twoje konto powiększy się o kolejne kilkadziesiąt tysięcy dolarów.

CIĘŻARÓWKI

Jak wiadomo, Ojciec chrzestny pełnymi garściami czerpie z pomysłów zawartych w GTA i nie inaczej jest w przypadku kolejnego sposobu zdobywanie szybkiej kasy. Pamiętasz przejmowanie transportów wroga w GTA: San Andreas? Tutaj mamy coś bardzo podobnego.

Co prawda bardziej opłacalne jest napadanie na banki oraz przejmowanie interesów wrogich rodzin, ale kiedy natkniesz się na jakąś ciężarówkę pędzącą przez Nowy Jork, poświęć jej parę chwil, bo w środku może czekać okrągła sumka. Postaraj się po prostu zatrzymać furgonetkę taranując ją i ostrzeliwując. Później zabij zarówno kierowcę (tego możesz wcześniej przesłuchać, w celu zdobycia informacji dotyczących lokacji magazynów i innych interesów wrogich rodzin) i chroniących transport gangsterów, po czym zgarnij kasę i odwieź ją czym prędzej do najbliższej meliny. Zarobek nie jest może jakiś oszałamiający, ale dosyć łatwy do zdobycia, a darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby.

WYMUSZENIA I HARACZE

Wprawdzie wspominaliśmy już o tym przy okazji opisu w poprzednim numerze Neo+, ale teraz warto zwrócić uwagę na kilka szczegółów dotyczących przejmowania interesów wrogich familii. Przede wszystkim – chociaż do ukończenia gry na 100 procent należy przejąć wszystkie interesy przeciwników, to jednak nie trzeba tego czynić, aby zdobyć rangę Dona Nowego Jorku.

Z technicznych spraw należy zaś dodać, że kiedy już wybierzesz sobie jakiś cel, warto ostro zagrać z właścicielem, aby wymusić na nim maksymalny haracz. Innymi słowy – im bardziej naciągnięsz pasek przerażenia u właściciela, tym więcej haraczu będzie płacił. Oczywiście trzeba uważać, żeby nie przesadzić z obijaniem mu gęby i niszczeniem dobytku, bo każdy z nich ma inną wytrzymałość (zaznaczoną czerwoną linią na pasku podczas pierwszych kilku sekund „negocjacji"), jeżeli ją przekroczysz, to z przejęcia na jakiś czas nici, a jeżeli go nie daj Boże zabijesz, to stracisz szansę na przejęcie sklepu (lub meliny), a każdy właściciel więcej jest wart żywy niż martwy.

Kiedy już zgarniesz główny interes i rozprawisz się z chroniącymi go bandziorami, rozejrzyj się za ukrytą meliną. Te zazwyczaj znajdują się na zapleczu, w piwnicy lub magazynie danego budynku. Każdą z melin możesz wykupić za rozsądną sumkę, ale jeśli cena wydaje się być zbyt wygórowana, zawsze możesz użyć środków bezpośredniego przymusu na zasadach identycznych, jak w przypadku właścicieli sklepów, tyle że tym razem cena wykupienia przez nas interesu spada. Tutaj sprawa jest analogiczna do przejmowania normalnych interesów – aby uzyskać godność Dona Nowego Jorku nie trzeba przejąć wszystkich melin, lecz jest to oczywiście niezbędne, jeśli chcecie zaliczyć grę na 100 procent. Salutare ragazzi! ■■

NAPAD NA BANK KROK PO KROKU

Przed skokiem na bank poszukaj policjanta patrolującego okolicę. Zaproponuj mu łapówkę, a jeśli ten ją przyjmie, to po udanym skoku zamiast pięciu odznak policyjnych będziesz miał na głowie tylko trzy. Dzięki temu ucieczka powinna być znacznie łatwiejsza.

Po rozprawieniu się ze strażnikami podejdź do sejfu i podłóż ładunek wybuchowy wciskając R1. Teraz czym prędzej zwiewaj na bezpieczną odległość, aby nie stracić życia w trakcie eksplozji.

Aby gra zaliczyła udany skok na bank musisz ze skradzioną forsą czym prędzej udać się do najbliższej meliny. Uważaj na liczne blokady na drodze i staraj się nie potrącać pieszych, gdyż w przeciwnym razie wskaźnik pościgu będzie rósł zamiast maleć.

O szczęśliwym finale napadu można mówić dopiero po bezpiecznym dotarciu do kryjówki. Kiedy będziesz już przy swoim ślicznym łóżeczku, gra usłużnie poinformuje Cię o zaliczonej misji, a na Twoje konto trafi zrabowana sumka pieniędzy.

HARDCORE

KIEDY GRY STAJĄ SIĘ OBSESJĄ

Są ludzie, którzy chcą wyróżniać się z tłumu. Są też tacy, którzy chcą, by ich konsola różniła się od milionów identycznych modeli dostępnych na rynku. Panie, panowie – przed Wami tunning wizualny konsol! / Dagon

Pojawia się konsola, pierwsze zdjęcia, pierwsze pokazy na targach gier video. Jednym się podobają, innym nieco mniej, ale wiemy wszyscy, że ktoś długo siedział nad deską kreślarską, by zaprojektować ciekawą obudowę konsoli, jej parametry przestrzenne itp. To już dzieło specjalisty, i taki monolit, jak PlayStation 2, na pewno dumnie prezentuje się koło sprzętu stereo i odtwarzaczy DVD. Po jakimś jednak czasie, kiedy mijają lata, a monolit zdobył już 100 milionów graczy na całym świecie, może się taka sytuacja nieco sprzykrzyć. Są osoby, które chciałyby mimo wszystko wyróżniać się pod tym względem od szarej masy. „Twoja konsola o Tobie świadczy". I nie chodzi już o 3 centymetrową warstewkę kurzu na obudowie i kawałek zaschłego kisielu na tacce, który o dziwo pomaga laserowi szybciej czytać gry. O nie. Chodzi o prawdziwe, modelarskie i odpicowane na glanc dzieła sztuki. Chcemy, żeby nasza konsola wzbudzała te wszystkie „achy" i „ochy", jak tylko koledzy i znajomi zajrzą do naszego pokoju.

CO WAŻNE, CO ISTOTNE

Można oczywiście kupić sobie kolorowe edycje konsol – białą PS2 Slim, Xboxa Crystal, specjalną edycję GameCube'a z okazji premiery Resident Evil 4, Zeldy itp. Giga packi, promocje, dodatki. Na tym się też zarabia, Square Enix wydaje specjalne karty pamięci z nadrukowanymi bohaterami najnowszej części Final Fantasy, a fakt, że na pudełku jest napisane magiczne słowo „limited edition" sprawia, że jednak będziemy się, mimo wszystko, wyróżniać. Za grube pieniądze. Hardkorowi gracze chcą być jednak o krok dalej, oni chcą mieć jedyne w swoim rodzaju konsole, w które włożyli nieco więcej trudu, niż wypełnienie preordera na Mega Packa z Japonii. Konsole hardkorowych graczy to przełożenie ich pasji i ilustracja talentu.

Wyciągnijcie z piwnicy skrzynki z narzędziami, podłączajcie palniki, wygrzebujcie diody. Zaczynamy tunningować nasze kochane konsolki!

POMALUJ MI ŚWIAT, NA ŻÓŁTO I NA NIEBIESKO

Najprościej chyba wziąć od matki/żony/kochanki lakier do paznokci i napisać na obudowie „Kocham Ojca Kena", ale na pewno nie zrobi to na kolegach dużego wrażenia (chyba, że są to fanboje Xboxa) i jest raczej marnym świadectwem naszego przywiązania oraz zaangażowania. Pojawiły się już próby obklejania konsoli modeliną, ale nikomu tego nie polecam, efekt ciekawy, ale niekorzystnie wpływa to na samą konsolę.

Wielu graczy decyduje się na najprostsze, a zarazem najmniej pracochłonne malowanie obudowy farbą w sprayu. Nie są to jakieś cuda designu, ale konsola ma przynajmniej jakiś oryginalny kolor. Tego typu modyfikacje wymagają już odkręcania obudowy i pracy na osobnych częściach. Różowa konsola wzbogacona o kilka specjalnie wydrukowanych naklejek już prezentuje się dostatecznie dobrze, by nasza dziewczyna mogła zakochać się w grach video.

Konsole poniektórych graczy przypominają ściany z graffiti. Pamiętajmy, że obudowa to po prostu plastik, więc można zaszaleć, jeśli dobierze się odpowiedni rodzaj farb modelarskich i ma się talent. Bardziej skomplikowanym, a jednocześnie najczęściej spotykanym sposobem urozmaicania wyglądu naszych konsol, są tak zwane skiny. Są to specjalne szablony i nakładki z artami, które przykleja się na obudowę. W przeciwieństwie do naklejek, skiny są projektowane specjalnie pod kształt konsoli i zmieniają jej całościowy wygląd. Powiedzmy, że skin to coś jak tapeta na konsolę. Hardkorowi gracze produkują sami swoje własne skiny z artworkami z gier, wzorami i czcionkami. Zielona konsola moro z logiem i grafikami z MGS3, obudowa z wszystkimi postaciami z Tekkena 5 itp. Czasem wykorzystuje się grafiki wydań oficjalnych, czasem samemu się człowiek stara, żeby dobrze coś namalować. W sieci można napotkać całe galerie próbnych skinów i konsol wytapetowanych w najprzeróżniejsze obrazki i wzory. Warto poszukać i rozejrzeć się troszeczkę, bo efekt bywa zachwycający.

Już można powiedzieć, że taka konsola jest naprawdę piękna, a to przecież nie wszystko, co potrafi w swoim warsztacie zrobić prawdziwy fan. O tak, można o wiele więcej. Im większą się wyobraźnią pochwalicie, tym lepiej.

ALUFELGI I SPOILERY MOJEJ KONSOLI

Zaczynamy ciąć i przepalać. Jeśli macie słabe nerwy i dostajecie spazmów na widok znęcania się nad obudową konsoli, to podarujcie sobie tego typu modyfikacje. Co więcej, nie musicie nawet dalej czytać tego tekstu. Takie praktyki wymagają bowiem konkretnej wiedzy i jako takiego pojęcia o tych sprawach. Konsole uszkodzić może każdy, przerobić mogą tylko obeznani. Spotkałem się z konsolami, które zostały fachowo wymodelowane, pięknie przycięte i pokryte fragmentami przeźroczystej plexi, lub mocną folią. Gdy konsola jest włączona, widać wtedy jak w „okienku" pracuje czytnik i kręci się płyta z grą (lub inną część wnętrza konsoli, zależy gdzie wycięte zostaje takie zmyślne okienko). Wygląda to fenomenalnie, jak szklana lada u złotnika, lub jubilera. Sam kształt takich wycięć zależy tylko od naszej wyobraźni i ograniczeń konsoli. Hardkor, mówię wam. Konsola wygląda wtedy jak specjalna edycja sprzętu dla bogatych snobów z otoczenia Billa Gatesa. A przecież, choć wygląda profesjonalnie, to zrobiona została w domowym zaciszu.

Zanitowana konsola, z dużą ilością elementów stalowych, dodatkowych otworów, blachy, śrub, z efektem sztucznej rdzy wygląda wprost postapokaliptycznie pięknie. Kogo na to stać? Tylko odważnych. A jednak, jak się tylko wchodzi do pokoju kolegi i widzi takie cudo na półce, to ciśnie się na usta tylko jedno słowo: respekt.

Czasem obudowa nie tyle jest modyfikowana, co wytwarzana od podstaw. Wycinanie blach, nowych kształtów, wypukłych wzorów, nowych kątów, ruchomych elementów itp. Po prostu duma wypełnia pierś każdego domorosłego blacharza.

Do tego dochodzi jeszcze mieszanie technik upiększania sprzętu. Nowa obudowa, położona warstwa farby, nieco z boku naklejka własnej roboty, lub klasyczny skin. W kupie, jeśli jest to stylowo dobrane – robi piorunujące wrażenie.

NITRO

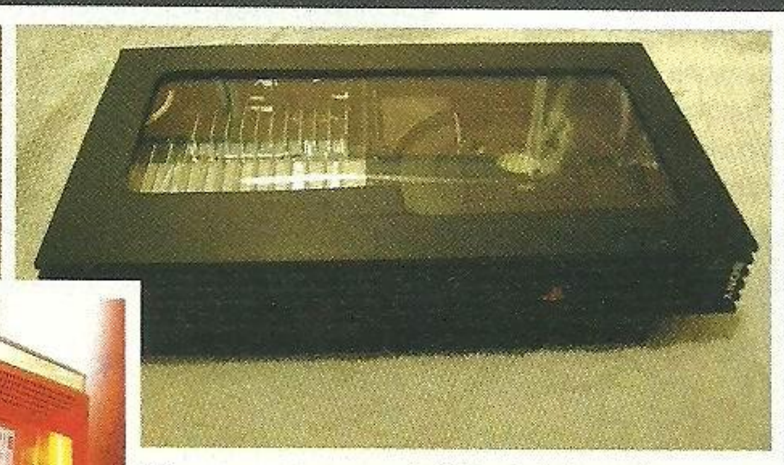
Czas dopalić jeszcze bardziej nasze zmyślne maszynki i pobawić się oświetleniem. W myśl zasady: „jak po ciemku cię nie widać, to po prostu cię nie ma". Już sama, fabrycznie wbudowana dioda robi wrażenie, a co dopiero jak podświetlimy konsole naszymi własnymi świecidełkami. Tutaj już mamy do czynienia z różnymi technikami, gracze po prostu podpinają dodatkowe diody i lampki, które umieszczają wewnątrz obudowy (wtedy światło delikatnie przebija przez otwory w plastiku), lub montują światła na zewnątrz i mamy światło punktowe po bokach, czasem na wierzchu konsoli. Liczy się też odpowiednie zakamuflowanie podłączeń, bo zaplątać konsole w światła choinkowe każdy potrafi. Konsola to bryła, jeśli się dobrze pobawimy kolorem, światłem i cieniem, to możemy zyskać wspaniałe efekty. Zupełnie jak tuningowanie fur z serii Need For Speed. I tak, jak w przypadku zabawy w upiększanie samochodów, gracze bawią się w podświetlanie konsolek od spodu. Wygląda to wtedy fenomenalnie, co zresztą pokazują załączone zdjęcia. Efekt można wzmocnić odpowiednim materiałem odblaskowym, lub specjalnymi podkładkami z gęstego szkła. Wszystko zależy od pomysłowości. Aż się prosi, żeby grać po ciemku!

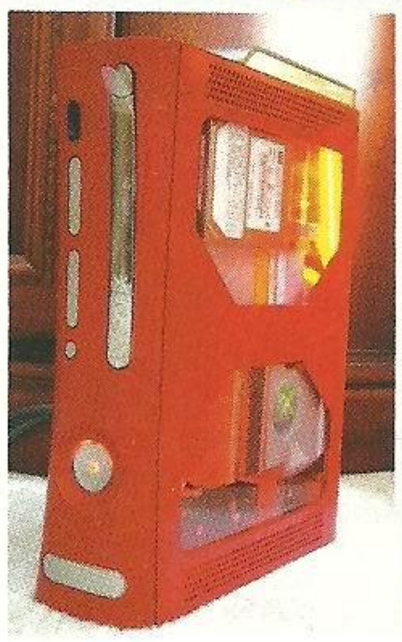
Kolejna dobra technika to zabawa neonowymi rurkami, które można wprowadzać do wnętrza konsoli. Takie rurki można spokojnie kupić w sklepach lub na aukcjach internetowych i wykorzystać do urozmaicania wyglądu konsoli. Nie można przesadzić i robić z konsoli cyrku obwoźnego, bo przesyt i źle dobrane kolory psują cały efekt końcowy. Warto też pobawić się kształtem wycięć w obudowie i łączyć to z oświetleniem wewnętrznym. Z tego, co odbija się na ścianach naszych domów po włączeniu konsoli można zrobić niezły show. Bawmy się cieniem, bawmy się kolorem, intensywnością i kierunkiem światła. Po przejrzeniu paru zdjęć widać, że kilku graczom udało się wycisnąć z tych technik ciekawe efekty.

CO SIEDZI POD MASKĄ

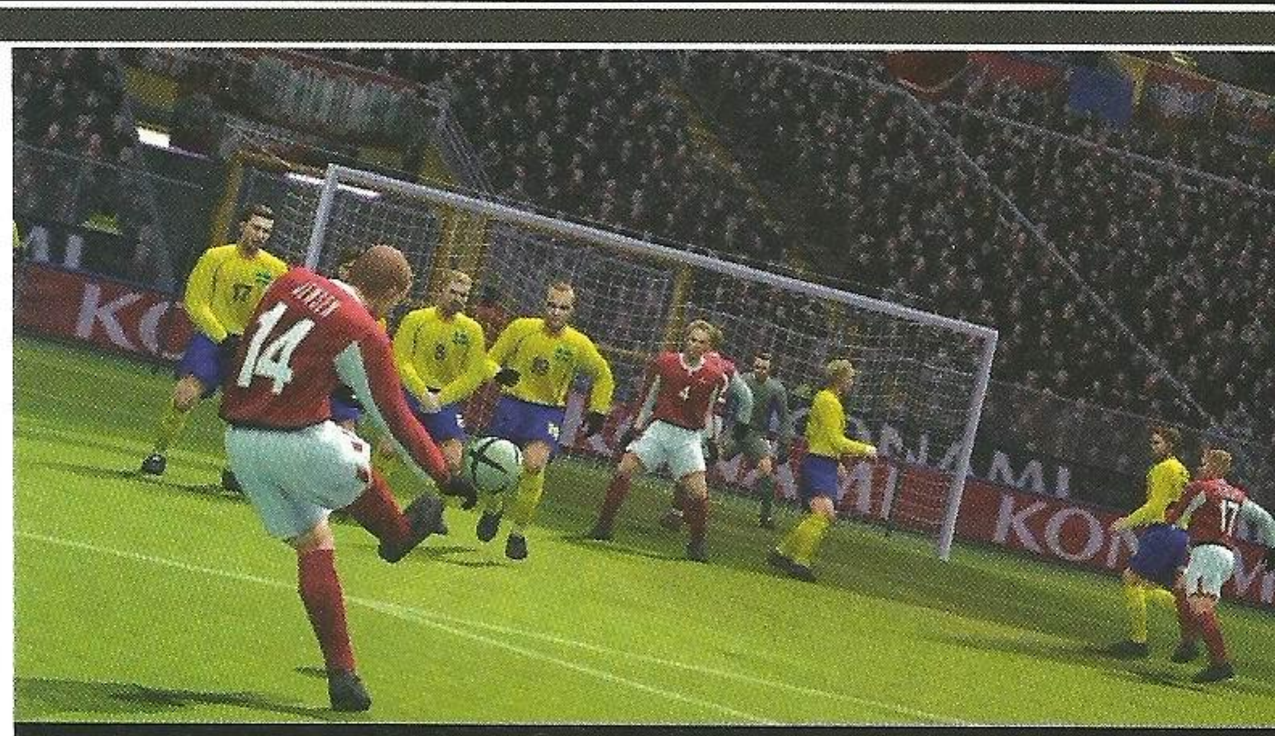
Wyobraźcie sobie coś takiego: przychodzicie do kolegi, prawdziwego napalenca, żeby pograć wspólnie w PES5. Wysuwacie tackę na płyty i....włącza się melodyjka z hymnem ulubionego zespołu piłkarskiego kolegi. Niezły szok. Zasada przecież jest prosta, opiera się na tym samym mechanizmie, jaki montuje się wraz z bateryjką do grających kartek świątecznych. Tutaj pewien hardkorowy i zmyślny gracz zamontował coś podobnego do konsoli. A to tylko przykład, bo w zależności od miejsca w obudowie, to montuje się do niej najprzeróżniejsze cuda. Ot, choćby wyświetlacz, czy radio samochodowe do Xboxa, zdarzają się też dodatkowe wiatraczki, czy nawet ekraniki montowane do stacjonarnych konsolek, tak, by w terenie niecywilizowanym po prostu znaleźć gniazdko i grać, nie martwiąc się o telewizor. Wszystko już zależy od umiejętności i pasji graczy. Majsterkowicze mają szerokie pole do popisu. Przerabia się absolutnie wszystko, począwszy od stareńkiego NESa, handheldów, a na padach i nowym Xboksie 360 kończąc.

Zawsze możecie po prostu poszukać specjalnych sklepów tuningowych, warsztatów, które oferują przerabianie konsol za pieniądze, lub sprzedają gotowe obudowy w wybranych kolorach i kształtach. Tak, kilka osób zaczyna już w ten sposób zarabiać pieniądze i jest to zjawisko coraz częstsze. Niemniej nie ma nic bardziej krzepiącego, niż konsola, którą własnoręcznie upiększyliśmy w domowym warsztacie. Gorzej, jeśli własnoręcznie postaliśmy ją do piachu, ale to już kwestia pewności siebie, umiejętności i talentu. Jeśli macie czym się pochwalić, to nie bójcie się tego zrobić. Przysyłajcie zdjęcia na adres redakcji. ■ ■





Wyszperane w czeluściach internetu zdjęcia zmodyfikowanych konsol pokazują, jak wielka jest pomysłowość graczy. Zrobiliście coś podobnego? Koniecznie się pochwalcie!



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

W tym miesiącu krótki poradnik do grania online w PES5 i pierwsze, bardzo wstępne wrażenia z jednonocnego ogrywania Winning Eleven 10. A za miesiąc specjalne wydanie PES Party – kultowa seria Konami świętuje dziesiąte urodziny! / marcellus@neo-plus.pl

Nadchodzi taki czas, kiedy każdy gracz chce się sprawdzić w meczach o stawkę. A stawką są punkty i miejsce w rankingu...

PES5 Online

Nie będę zajmował się opisywaniem, jak podłączyć się do netu – w większości przypadków dzieje się to niemal automatycznie i tylko u niektórych providerów trzeba prosić o otwarcie portów. Muszę jednak zaznaczyć, że granie na łączach poniżej 512 kb/s downloadu oraz 256 kb/s uploadu mija się raczej z celem – przeciwnicy będą nas unikać, a granie Quick Matchy będzie mordęgą z powodu lagów.

Po stworzeniu swojego konta oraz wybraniu ksywki wchodzimy w sieć i najlepiej będzie, jeżeli od razu wbijemy się na serwer, zamiast grać Quick Matche – większość polskiej sceny spotyka się na serwerach English (zresztą podobnie jak większość graczy z innych krajów) w związku z tym panuje tam niezły tłok i pierwsze lobby najczęściej jest zajęte, a wieczorami to nawet do szóstego lobby ciężko się wepchnąć (w każdym znajduje się stu graczy). Nic dziwnego zresztą – w tym momencie w rankingu notowanych jest blisko 130 tysięcy graczy!

Potem wbijamy się do menu wyboru „roomów" do gry, czyli pokoi założonych przez graczy oczekujących na wyzwanie. Pierwszym, co musimy zrobić, jest zerknięcie na wskaźnik jakości łącza umieszczony po prawej stronie nazwy pokoju – jeżeli jest zielony, to możemy oczekiwać małej ilości lagów, przy pomarańczowej strzałeczce gra się nieco mniej komfortowo, a przy czerwonej spodziewajmy się lag festu. Jednak generalnie nie ma zazwyczaj problemu ze znalezieniem przeciwników z zielonymi strzałkami. Po drugie, należy mierzyć siły na zamiary – jako początkujący (Amateur) nie musimy wbijać się do Free Lobby, tylko wybrać lobby przeznaczone wyłącznie dla amatorów. Oczywiście po Free Lobby też kręcą się amatorzy, a przy wyborze przeciwnika zawsze warto spojrzeć na umieszczone po prawej określenie pozycji na listach rankingowych – od A, czyli najniższej ligi, do 1 – najlepszych PESgraczy w sieci. Im wyższy ranking ma przeciwnik, tym więcej punktów rankingowych zarobimy ogrywając go, więc czasami warto pokusić się o rzucenie rękawicy jakiemuś wyżej sklasyfikowanemu graczowi, ale należy się spodziewać, że lekko nie będzie.

Jeżeli mamy problemy ze znalezieniem przeciwnika, zawsze możemy stworzyć własny „room", co sprawi, że będziemy mieli możliwość wyboru tego, czy grać z dogrywkami, przy jakiej pogodzie odbędzie się mecz i czy forma będzie losowa, a kontuzje włączone. Niepisana zasada pesowego online'a mówi – gramy na zielonych strzałkach, bez karnych (i tak są potem pokazywane jako remisy) i najczęściej na pogodzie Fine. Zielone strzałki mogą nie spodobać się wielu graczom, ale o ile w Memorialach forma zawodników losowana jest dość rozsądnie, to w sieci często zdarzają się przypadki, że większość graczy ma „niebieskie" lub „szare" strzałki. Tak więc granie na zielonych jest mądrym wyborem.

Mecze online rządzą się własnymi prawami i dlatego warto pokusić się o stworzenie własnej taktyki, a raczej dwóch specjalnych taktyk. Otóż w jednej połowie meczu, to my jesteśmy „gospodarzami" (hostujemy grę), więc gra się nam łatwiej, a lagów w zasadzie nie ma. W drugiej połówce to nasz przeciwnik jest hostem, więc ma nad nami pewną przewagę – doświadczamy lekkich opóźnień w reakcji zawodników na komendy, a o co za tym idzie – trudniej się drybluje, podaje, strzela i, przede wszystkim, broni. A że PES jest grą, gdzie ułamek sekundy potrafi o wszystkim zdecydować, to konsekwencje potrafią być opłakane i czasami nawet wypracowana podczas „naszej" połowy przewaga znika jak sen jaki złoty. Wybór wydaje się być prosty – podczas „naszej" połowy szykujemy się do bardziej ofensywnej gry i próbujemy przeciwnika mocno przycisnąć, a w „jego" połówce nastawiamy się na bronienie wyniku i ewentualne kontry, szczególnie jeżeli nie udało się nam udokumentować przewagi, gdy byliśmy gospodarzami.

To oczywiście raczej wskazówki niż sztywne zasady – w sieci dużo zależy od doświadczenia, sporo od jakości łącza, ale najwięcej – od umiejętności. Do zobaczenia na serwerach PES5!

Pierwszy raport Neo Plus Football Association

W rozgrywkach NPFA regularnie biorą udział trzy zespoły: AS Gulash, Marcellus FC oraz MKS Qoora, ale mamy nadzieję, że niedługo dołączą do nich kolejne drużyny. Garść statystyk – od premiery PES5 minęło mniej więcej pół roku, a w tym czasie redakcyjne trio maniaków rozegrało średnio przynajmniej dwa mecze dziennie, a każdy z nich spędził nad padem blisko 40 godzin! Gdy doliczyć granie online, mecze nie towarzyskie, granie przy każdej nadarzającej się okazji, zabawę z ML w domowym zaciszu, to wyraźnie widać, że PES5 działa na nich jak najsilniejszy narkotyk. W sumie redakcji odbyło się już ponad 1000 spotkań – tysiąc w pół roku!

Procent wygranych spotkań w Memorial Match:
1. Marcellus FC: 55%
2. AS Gulash: 43%
3. MKS Qoora: 37%

Marcellus FC vs MKS Qoora – 61% zwycięstw
Marcellus FC vs. AS Gulash – 46% zwycięstw
AS Gulash vs MKS Qoora – 44% zwycięstw
AS Gulash vs Marcellus FC – 42% zwycięstw
MKS Qoora vs AS Gulash – 45% zwycięstw
MKS Qoora vs AS Marcellus – 26% zwycięstw

Pozostałe procenty do stu, to mecze zremisowane – 13 procent spotkań pomiędzy Qoorą i Marcellusem, 12 procent pomiędzy Gulashem i Marcellusem oraz 11 pomiędzy Gulashem i Qoorą. – jak widać, mniej więcej jeden mecz na dziesięć w rozgrywkach NPFA pozostaje nierozstrzygnięty.

I na koniec statystyka Fair Play. Nagroda wędruje do... Marcellusa ze średnią 4 fauli na mecz, drugie miejsce zajmuje Gulash popełniający 6 fauli na mecz, a niezbyt chlubną nagrodę „Złotej Kosy" dostaje Qoora faulujący średnio 9 razy w każdym meczu.

To tyle raportu – za jakiś czas podamy kolejne fakty z coraz bogatszych archiwów NPFA, a kto wie – może zobaczymy jakieś zmiany w rankingu.

Zaproszenie na turniej

Dnia 27.05.06 (sobota) odbędzie się druga edycja warszawskiego turnieju – Warsaw O-R Cup w PES5. Turniej ten odbędzie się, w szkole podstawowej nr 264 na ul. Skorochód-Majewskiego. Osoby, które przywiozą sprzęt (PS2, tv) po wcześniejszym ustaleniu z organizatorem, są zwolnione z płacenia wpisowego, które wynosi 12 zł. Start planowany jest na godzinę 10:00. Zapisy pod numerem telefonu 510 080 154 – Sado (na SMSy nie odpowiadam!) lub na gg 4100181. Łowcy Nagród serdecznie zapraszają!

pierwsze wrażenia z winning eleven 10

W tym roku Konami przyspieszyło wydanie kolejnej części japońskiego pierwowzoru PESa, by móc świętować 10-lecie serii, a także (zapewne) mieć nieco więcej czasu na przyszykowanie wersji na next-geny. Niestety WE10 dotarło do nas dosłownie na kilka godzin przed oddaniem numeru N+ do druku, więc w tym PES Party przeczytacie zaledwie wstępne impresje z grania w kolejną część najpiękniejszej gry. Za to za miesiąc spodziewajcie się czegoś o wiele większego – oddamy należne honory Konami i ich mistrzowskiej piłeczce. Ale do rzeczy, bo miejsca mało, a czas goni.

Intro fajne, menusy uległy zaledwie leciutkim modyfikacjom, a ich zawartość w większości przypadków pozostaje dla mnie tajemnicą z powodów dość oczywistych, bo krzaczastych. Z wyborem drużyn jakoś sobie jednak poradziłem i od razu muszę zaznaczyć, że wśród narodowych reprezentacji pojawiły się następujące drużyny: Angola, Ghana, Togo oraz Trinidad i Tobago, czyli ekipy, które awansowały do Mistrzostw Świata. Jeszcze tylko krótki rzut oka na statystyki oraz składy (Messi z Barcy jest o niebo lepszy niż w PES5, Adebayor w Arsenalu, Di Vaio w Monaco, okej) i zaczynam grę... I znów – choć WE10 wygląda prawie tak samo, jak PES5 i WE9, to samo „czucie" gry kompletnie się zmieniło. Jak na razie bardzo mi się podoba, bo pozwala grać kombinacyjną piłkę z dużą wymianą podań na małej przestrzeni (co w PES5 nie za bardzo jest możliwe), gdyż granie podaniami i utrzymywanie się przy piłce jest o wiele łatwiejsze niż w PES5. Zawodnicy świetnie panują nad piłką, potrafią ją w niemal każdej sytuacji dość celnie odegrać, nawet pod presją. Ale dzięki ulepszonemu AI obrońców wcale nie oznacza to, że teren zdobywa się łatwo. Choć obawiam się, że po nauczeniu się grania w WE10 wyniki mogą być bardzo, ale to bardzo wysokie...

Sędziowanie zdecydowanie się poprawiło – fauli jest niedużo, bo X nie zawsze powala przeciwnika, a Kwadrat (czyli wezwanie pomocy do pressingu) działa świetnie. Jednak, co cieszy – sędziowie są bardziej uczuleni na ostre kosy i chętnie karzą za nie żółtymi i czerwonymi kartonikami. Nie widać już za to tego, czy sędzia przyznał przywilej korzyści, więc nie wiadomo, czy robi to dobrze, czy źle. A jak przy faulach jesteśmy, to w niektórych przypadkach na ekranie pojawia się ikonka L1+R1, która sygnalizuje, że możemy rozegrać „szybki" rzut wolny – gracz od razu kopie piłkę do najbliższego partnera, bez wchodzenia do widoku zza pleców. Fajna rzecz, zobaczymy czy przydatna.

Po kilka meczach zacząłem narzekać na bramkarzy – bardzo często fumble'ują, czyli wypluwają piłkę przed siebie lub do boku (albo wbijają ją sobie do bramki lub puszczają pod brzuchem). I to nawet przy niezbyt groźnie wyglądających strzałach. Wprowadza to sporo zamieszania na polu karnym, co jest fajną sprawą o ile nie dzieje się na naszym... Z drugiej strony – naprawdę potrafią rewelacyjnie bronić strzały z dystansu (no i możecie już zapomnieć o „Dramacie 40").

Nowy Winning niewątpliwie jest fajny, a przede wszystkim zupełnie inny niż PES5, co może być miłą odmianą. Grafika nie uległa niestety poprawie i choć doszło kilka fajnych animacji, to widać wyraźnie, że silnik gry poważnie się już zestarzał. Szczególnie w porównaniu z FIFA World Cup na X360. Mam nadzieję, że na next-genach WE/PES będzie wyglądać bosko, a na razie cieszę się tym, co mam. Wielkim garem miodu!

FIGHT CLUB

KREW I HONOR CZYLI WSZYSTKO O FIGHTERACH

Witajcie w reaktywowanym Fight Clubie! Znajdziecie tu zawsze świeże informacje o fighterach, poradniki, ciosy i combosy, a także gości specjalnych. Zaczynamy z informacjami z pierwszej ręki o Tekken: Dark Resurrection na PSP! / gulash@neo-plus.pl

Informacje o pojawieniu się nowego Tekkena na przenośnej konsoli Sony już od dawna nie dawały mi spać po nocach, ale nawet dziesiątki screenów najlepszej jakości oraz tony newsów związanych z Dark Resurrection nie przygotowały mnie na to, co na własne oczy zobaczyłem w warszawskim biurze Sony Poland. Tak moi drodzy – grałem w Tekken: Dark Resurrection! I już za moment podzielę się z Wami wrażeniami z obcowania z najlepszą (tak właśnie – najlepszą!) grą na PSP!

Zacznijmy od uporządkowania faktów. Tekken: Dark Resurrection to specjalna wersja Tekkena 5, która pojawiła się do tej pory jedynie na automatach… w cywilizowanych krajach. Nie mamy więc tutaj do czynienia z zupełnie nową grą, a jedynie usprawnioną i rozbudowaną odmianą hitu z PlayStation 2. Zawiedzeni? Zupełnie niepotrzebnie, bo Dark Resurrection to chyba najlepsza i najbardziej rozbudowana bijatyka 3D jaka kiedykolwiek pojawiła się na którejś z konsol Sony. Choć może to brzmieć niewiarygodnie, oryginalny Tekken 5 przy Dark Resurrection wygląda po prostu na ubogiego kuzyna z krajów trzeciego świata. Bez kitu!

Zaraz po włączeniu konsoli pojawia się ekran startowy na pierwszy rzut oka wyglądający bardzo podobnie do tego z automatu. Chwila oczekiwania na intro i… nic. No tak, specjalna wersja testowa nowego Tekkena niestety nie mogła pochwalić się jeszcze żadnymi filmikami, nie można w niej było skonfigurować górnych spustów, a na dodatek większość opcji była nieaktywna. Szybko jednak pogodziłem się z tymi niedogodnościami i czym prędzej wziąłem się za przeglądanie trybów zabawy. Mamy więc tradycyjny Story Mode, który jest identyczny z tym w T5 (a więc nowe historyjki trafią się pewnie tylko nowym postaciom – Dragunovowi, Lilly oraz Armor Kingowi), Arcade, Tekken Dojo, kilka trybów z serii „Attack" (np. Time Attack, Survival itp.). Pojawiło się też parę ciekawostek, a do takich na pewno zaliczyć można tryby egzotyczne, czyli chociażby Gold Rush (nieaktywny), Air Combo (nieaktywny) i im podobne. Przeglądając menusy natknąłem się też na minigierki w postaci kręgli, czy piłki, ale te opcje zabawy także nie były jeszcze dostępne dla zasmuconego tym faktem testera. Ach, nie zapominajmy też o zabawie online, która była… a jakże, nieaktywna. Ze wszystkich opcji, których nazwy mogłem podziwiać w nowym Tekkenie, najbardziej ucieszyła mnie jednak ta, której chyba najbardziej zabrakło w konsolowym T5, a mianowicie – Replay! Nie chcę uprzedzać faktów, ale wygląda na to, że wzorem T4 znowu będziemy mogli nagrywać dowolne walki i następnie pokazywać je kolegom! Nareszcie!

Włączam tryb Story, wybieram postać, czekam na szybkie dogranie planszy i… wiem jedno: Bóg istnieje… i uwielbia grać w Tekkena! Przyznaję szczerze, że kilka razy przecierałem oczy ze zdumienia, bo po prostu nie byłem w stanie uwierzyć w to, co widzę. Tekken: Dark Resurrection na PSP wygląda oszałamiająco! Wipeout Pure jest piękny, GTA: LCS wygląda świetnie, Daxter jest prześliczny, ale Tekken… Tekken to zupełnie nowa jakość na konsolach przenośnych. Być może za wcześnie na takie porównania, ale momentami wydawało mi się, że ta gra robi większe wrażenie niż ograna już na wszystkie sposoby „piątka" z PS2. Superpłynna animacja wprawia w osłupienie, stały framerate zmusza do pokłonu przed geniuszem Namco i Sony, a znaczna redukcja charakterystycznego dla PSP „smużenia" świadczy tylko o tym, że twórcy naprawdę dołożyli wszelkich starań, aby ich gra spełniała wszystkie wymagania fanów. Jednym słowem – szok.

Kiedy zabrałem się za oglądanie nowych plansz znanych z automatu, a także starych aren w nowej wersji, czułem się niczym Alicja w Krainie Czarów. Założę się, że nie oprzecie się podobnemu wrażeniu, kiedy zobaczycie po raz pierwszy planszę w lesie, po której hasają sobie wilki, zaśnieżoną arenę w katedrze, czy też świątynię znaną z Tekkena 5 – tym razem na jakiś czas przed pożarem. Absolutne mistrzostwo to jednak słynna plansza z zamkiem w tle, lecz teraz ukazana za dnia... Masakra! Postacie także wyglądają doskonale i tyczy się to zarówno nowej dwójki opisanej w ramce, jak i starej gwardii. Ufff, po zagraniu w Tekkena: Dark Resurrection zdałem sobie sprawę, że w PSP drzemie moc prawdziwej elektrowni atomowej!

No dobrze, a co z systemem? Wszystko w porządku! Zasady obowiązujące w przenośnym Tekkenie są przeniesione żywcem z automatowej wersji Dark Resurrection, co oznacza, że można liczyć na znacznie lepszy balans postaci niż w T5. Chociaż zmiany dotyczące samej rozgrywki jedynie doszlifowano, to znacznie poważniejsze korekty spotkały poszczególne postacie, z których jedne nieco osłabiono, inne wzmocniono, a jeszcze inne pozostawiono niemalże bez żadnych poprawek. Na największe straty przyjdzie zapewne narzekać fanom Bryana i Niny, ale za to miłośnicy Lee czy Baeka (hej, to ja!) już mogą cieszyć się na samą myśl o nowych ciosach tych postaci oraz zmienionych charakterystykach istniejących wcześniej zagrań. Oprócz korekt właściwości ciosów, Namco postanowiło też zabrać się za samą animację niektórych technik, co przede wszystkim widać chociażby u mojego ulubionego Baeka, którego najbardziej katowałem podczas testów. Na szczegóły w tej kwestii przyjdzie jednak pora przy okazji recenzji i ewentualnego poradnika.

No cóż, ale czy moje spotkanie z Tekkenem Dark Resurrection to jednak tylko niekończący się hymn pochwalny na cześć nowego dzieła Namco? Niezupełnie. W czym więc tkwi haczyk? Po pierwsze – PSP to nie Dual Shock i chociaż brak dwóch triggerów w niczym nie powinien prawdziwym graczom przeszkadzać, to już rozmiary samej konsoli i nieco ciaśniejsze rozstawienie przycisków – jak najbardziej. Dobra gra w Tekkena wymaga szybkich ruchów i bardzo wygodnego kontrolera, a w przypadku PSP dłonie szybko się męczą i z czasem nawet trafienie w odpowiedni przycisk staje się realnym problemem. W sumie wszystko zależy od przyzwyczajenia i treningu, ale po jednym posiedzeniu z Dark Resurrection na PSP i próbie wykonania kilku trudniejszych juggli miałem obolałe palce.

Rewelacyjna oprawa, multum opcji i trybów zabawy, dziewiętnaście cudownych plansz, ponad trzydzieści wojowników dysponujących zróżnicowanymi stylami walki i hektolitry miodu pierwszej jakości… Ech, czegóż chcieć więcej!? Może tylko jak najszybszej premiery i… konwersji na PS2. Gdy tylko dostaniemy bardziej zawansowaną wersję gry, głębiej opiszemy dodatowe tryby i listę zmian w stosunku do piątego Tekkena.

Qoora ■ ■

DRAGUNOV

Ten koleś o bladej cerze należy do oddziałów specjalnych rosyjskiej armii. Za swe zasługi na polu walki Dragunov zdobył przydomek „Białego Boga Śmierci", co bardzo dobrze oddaje jego zabójczą skuteczność oraz siłę ataków. Rosjanin walczy stylem opisywanym jako Sambo Wrestling i ogólnie w prowadzeniu przypomina nieco Ravena. Na pierwszy rzut oka wydaje się postacią dla raczej zaawansowanych graczy, którzy preferują defensywny styl grania.

LILY

Szesnastoletnia panna z Monaco uwielbia walczyć… I to właśnie jest powodem jej przystąpienia do Turnieju. Przy okazji Lily chce także przejąć kontrolę nad Mishima Financial Group, aby w ten sposób sprawić niespodziankę ojcu. To bardzo szybka bestia i najczęściej będzie wybierana przez amatorów Xiao, czyli osoby lubujące się w ofensywnym i pełnym finezji stylu gry. Szybkość oznacza zazwyczaj małą siłę, ale kilkanaście minut spędzonych z Lily wystarczyło mi, aby przekonać się, że młoda panienka z dobrego domu ma ogromny potencjał.

CO NOWEGO W ŚWIECIE FIGHTEROW?

VF.TV

Virtua Fighter 5 trafił właśnie na kolejne testy do japońskich salonów, a oprócz zmian w systemie walki i grafiki w wysokiej rozdzielczości AM2 zaproponuje fanom osobny wyświetlacz w automacie pokazujący przebieg walk z efektownych ujęć. Cały system będzie nosił nazwę VF.TV, a autorzy planują także możliwość oglądania walk najlepszych graczy, których zapis będzie przechowywany na specjalnym serwerze. To kolejny po VF.NET być może rewolucyjny pomysł Segi, pytanie tylko co z tego skapnie po ewentualnej konwersji na konsole? Tak czy inaczej, brzmi to intrygująco, a VF5 przyjrzymy się bliżej w następnej edycji Fight Clubu.

LAST BRONX NA PS2

Sega kontynuuje recykling swoich starych, ale uznanych gier – niebawem na PlayStation 2 pojawi się konwersja Last Bronx, całkiem udanego fightera z automatów i Saturna. W Last Bronx fighterzy walczą przy użyciu broni białej – w ruch idą tonfa, długie kije i nunchaku. Gra zostanie wydana w serii Sega Ages.

SNK NIE PRZESTAJE

...wydawać kolejnych konwersji uznanych przebojów. Niebawem do czytników japońskich peesdwójek trafi Art of Fighting Collection, składające się z trzech gier z serii AoF. Starych, dobrych dwuwymiarowych mordobitek. Nowością będzie tryb online.

I ZNOWU SNK

Sporo dzieje się z najbardziej znaną i ubóstwianą przez miliony Koreańczyków (i nie tylko) serią King of Fighters. Po pierwsze, w czerwcu japońscy gracze otrzymają konwersję King of Fighters XI (dwuwymiarowe postacie i trójwymiarowe tła), a po drugie, na początku maja pojawi się trójwymiarowy King of Fighters: Maximum Impact 2. W tej ostatniej grze znajdzie się sporo bonusowej, w stosunku do zwykłej mordobitki, zawartości – quest mode, misje, dodatkowe stroje dla postaci przygotowane przez znanego japońskiego designera. Ale dla nas i tak największym atutem jest to, że jednym z zawodników jest czołg z Metal Sluga.

GGXXSLASH

Famitsu oceniło najnowszą odsłonę chyba najlepiej animowanego mordobicia 2D – Guilty Gear XX Slash na 29/40. Czyli tak sobie. Za miesiąc sprawdzimy ją w akcji.

DOGRYWKA

OJCIEC CHRZESTNY

Don Corleone miesiąc temu zagościł na naszej okładce. Czy ktoś z nas wstąpił do Rodziny?

Autorzy gry wykorzystali znanych wszystkim bohaterów filmu i do współpracy zaprosili aktorów odtwarzających najważniejsze role w Ojcu chrzestnym, tylko po to, aby w końcu skupić się na postaciach o drugorzędnym znaczeniu dla fabuły. A później przez najbliższą godzinę wszyscy tylko do siebie strzelają i zabijają się nawzajem. Nie miałem z tą grą nic wspólnego i nie popieram tego projektu. Uważam, że autorzy dopuścili się poważnego nadużycia realiów filmowych.
Francis Ford Coppola – reżyser trylogii *Ojciec chrzestny*

Qoora: Jak widać twórca kultowej mafijnej trylogii odciął się od produkcji wirtualnego Godfathera i bezpardonowo skrytykował twórców gry. Osobiście trudno mi się nie zgodzić z opinią słynnego reżysera, ale moje zarzuty względem Ojca chrzestnego mają nieco inne podłoże. Bo jeśli o mnie chodzi, to tak naprawdę nie uważam filmu za jakieś niezwykle wybitne dzieło i tym bardziej dziwi mnie ocena na IMDb, której za nic w świecie nie mogę zrozumieć. Dla niewtajemniczonych – użytkownicy rzeczonego serwisu obdarowali film oceną 9.1, a tym samym okrzyknęli go największym osiągnięciem kinomatografii wszech czasów. A co Wy o tym myślicie, czy Coppola trochę przesadza, czy też może przyznacie mu bezwarunkowo rację? W końcu jesteście fanbojami *Ojca chrzestnego*.

Gulash: Film jest wybitny i co do tego nie ma dwóch zdań – niesie uniwersalne treści, które nigdy się nie zestarzeją. Nigdy. Oczywiście każdy ma prawo do własnego zdania, podobnie zresztą jak na temat gry. Ja grałem dla przyjemności, bo de facto to jeden z moich ulubionych filmów, a możliwość przebywania z wirtualną rodziną Corleone przyjemnie mnie połechtała. Oczywiście, kilka rzeczy można było zrobić lepiej – choćby to, żeby gracz nie czuł się przez 90 procent czasu gry jak zwykły cyngiel.

Marcellus: Nie będę komentował opinii gościa, który filmu nawet do końca nie obejrzał, bo... zasnął. Że nie wspomnę o tym, iż pozostałych dwóch filmów z trylogii również nie widział. Wprawdzie *Ojciec chrzestny* nie jest moim ulubionym filmem gangsterskim, bo bardziej podobali mi się *Nietykalni* z genialną rolą Seana Connery'ego i Robertem De Niro w roli Ala Capone, ale bez wątpienia jest to Kinematografia przez duże K. A jak nie zgodziłem się z Qoorą, to i z Francisem Fordem Coppolą się nie zgodzę – nie trafia mi do przekonania argument, że wszyscy tylko do siebie strzelają i się zabijają nawzajem. To, po pierwsze, gra video na litość Boską, a po drugie – jakoś nie zauważyłem, żeby w filmie panowała sielankowa atmosfera i nikt do nikogo nie strzelał. Jak wiadomo, cały film jest bardzo brutalny i nikt tam specjalnie w środkach nie przebiera. Ba, zgodnie z mafijnym zwyczajem, najpierw nazywasz kogoś przyjacielem i zapewniasz go, że wszystko jest ok, by po pięciu minutach zadusić go garotą lub strzelić mu w tył głowy. Hipokryzja panie Coppola, czy jakieś problemy z dogadaniem się na kasę z EA?

Qoora: Marcel jak zwykle dramatyzuje... zupełnie jak po przegranej z moją Anglią w PESa. Owszem, zasnąłem w trakcie oglądania Ojca chrzestnego, ale ja tak zawsze mam, kiedy jakiś nudny film ciągnie się już drugą godzinę i nie ma zamiaru się skończyć. Hej, zanim fani filmu zaczną szturmować budynki Poczty Polskiej z zamiarem obdarowania mnie jakąś uroczą, tykającą paczką, pragnę coś wyjaśnić. Broń Boże, nie uważam tego filmu za słaby, ale nie mam też zamiaru wynosić go pod niebiosa tylko dlatego, że jest o mafii, gra w nim Al Pacino oraz Marlon Brando i trwa ponad dwie godziny. Ok, wiem, upraszczam sprawę, ale i tak uważam, że jest znacznie więcej ciekawszych filmów o tematyce gangsterskiej, jak choćby niezwykle dynamiczne i wciągające *Żądło*. Zostawię już jednak sam film i zajmę się grą, bo to przecież ona jest głównym bohaterem dzisiejszej Dogrywki. Co się tyczy wypowiedzi Coppoli, to koleś ma o tyle rację, że cyfrowy Ojciec chrzestny to faktycznie około 14 godzin ciągłego strzelania, podpalania, duszenia, gwałcenia... no dobra... może troszkę mnie poniosło. W każdym razie na jakieś ambitniejsze fabularne akcenty możemy liczyć jedynie w trakcie scenek przerywnikowych, a to przecież bardzo niewielka część Godfathera – łącznie jakieś czterdzieści minut. A może nawet mniej. I nie przesadzaj Marcelku, bo strzelaniny w filmie, to równie marginalna sprawa, co logika w wypowiedziach obecnego premiera polskiego rządu. I tutaj uprzedzę Twoją niezwykle „ciętą" ripostę – zasnąłem dopiero pod sam koniec, więc doskonale wiem, co mówię. Z drugiej jednak strony naprawdę nie wiem, czego szanowny pan reżyser się spodziewał... gry logicznej pokroju tetrisa, party game, a może gry tekstowej w staroszkolnym stylu? Jakby nie patrzeć, tytuł gangsterski musi opowiadać o przemocy i morderstwach, a co za tym idzie – nie obejdzie się bez krwawych akcji i sporej dawki brutalności. W końcu to jeden z powodów, dla którego takie gry się kupuje. A że gracz przez całą przygodę z Ojcem chrzestnym czuje się jak „cyngiel"? No cóż... fakt. Ale czy zarządzanie interesami rodziny zza biurka Dona na pewno byłoby ciekawsze?

Gulash: Nie chodzi o zarządzanie mafijnym intresem, choć pewnie po zarządzaniu enplusem nic mnie już nie zdziwi, hehe. Oczywiście jedynym słusznym pomysłem w przypadku TAKIEGO filmu było postawienie gracza obok tamtych wydarzeń, a nie w jednej z głównych ról, ale mimo to chciałbym poczuć jakąś większą integrację choćby ze starym Donem. No niby fakt, że przyjmuje gracza do rodziny, ale... Czegoś mi tu jednak zabrakło. Naturalnie nie spodziewałem się głębszych przeżyć w grze, bądź co bądź, gangsterskiej, mimo to uważam jednak, że potencjał nie został do końca wykorzystany,

„NIE MIAŁEM Z TĄ GRĄ NIC WSPÓLNEGO I NIE POPIERAM TEGO PROJEKTU. UWAŻAM, ŻE AUTORZY DOPUŚCILI SIĘ POWAŻNEGO NADUŻYCIA REALIÓW FILMOWYCH." – Francis Ford Coppola – reżyser trylogii Ojciec chrzestny

Marcellus: Nadchodzi mistrz ciętej riposty... [cenzura]. Okej, poszedł sobie. Pleciesz Qoorczaczku, mój Ty „miszczu" PESa (dla zainteresowanych jak to jest naprawdę – obok jest PES Party...), może i strzelanin w filmie nie ma zbyt wiele, ale nie chodzi mi o ich ilość, tylko o sam fakt, że i w grze, i w filmie jednak się ludzi zabija. A że nie widać w nim tego, co robią szeregowi żołnierze mafii, to już inna sprawa, ale nie ulega przecież wątpliwości, że podczas wojny mafijnej chłopaki raczej nie strzelają z kapiszonów. Dobra, skończmy te słowne przepychanki. Gra zdecydowanie mogłaby być lepsza i bardziej rozbudowana (choć wtedy, to już w ogóle byłby GTA klon do kwadratu), ale i tak jest fajna. Do mnie również bardziej przemawia klimat „rodziny" – pierwszym, czym zająłem się w Ojcu chrzestnym, oprócz ubrania w elegancki garniak mojego mafioso, było wyrwanie z rąk rodziny Tattaglia „Małej Italii" – przejmowanie interesów i narzucanie ochrony sklepikarzom naprawdę mnie bawiło. Niestety, na tym się mój zapał wyczerpał, bo w pewnym momencie zaczęła mnie nudzić schematyczność tej gry, a w szczególności to, że gdy raz przejąłem już jakiś typ meliny, czy sklepu, to już potem zawsze wiedziałem jaki jest rozkład pomieszczeń i gdzie może czaić się wróg. Za mało w tej grze różnorodności – owszem, warto przejść całą ścieżkę fabularną, ale zajmować się całą resztą – już niekoniecznie. No i jeszcze jedno – autocelowanie czasami po prostu woła o pomstę do nieba.

Gulash: Kilka rzeczy powinni jeszcze dopieścić, to fakt. Ale jedno muszę przyznać EA – nie zawiodłem się na samej zawartości. Tobie, Qoora, pewnie brakuje złotych łańcuchów, możliwości pójścia na siłkę, samolotów, jetpacka i setek takich pierdół, ale mi ich brak zupełnie nie przeszkadzał. Inne czasy, inny klimat. Jak dla mnie lepszy. Fajniejszy jest gangol w garniaku.

Qoora: Faktycznie bardziej podchodzi mi GTA, a od czasów trzeciej części serii Rockstar mój umysł na zawsze został uzależniony od zabawnych dialogów, przekolorowanych stereotypów świata gangsterskiego, unique jumpów, rampage'y, rozwożenia pizzy i całej reszty dodatków. Może jest tak dlatego, że dla mnie podniecanie się „prawdziwą" mafią i gangsterką jest z gruntu rzeczy nieco bezsensowne (tak! jestem pacyfistą i miłośnikiem światowego pokoju... i wcale się tego nie wstydzę). Dlatego znacznie bardziej trafia do mnie karykaturalny i miejscami ironicznie przedstawiony świat z GTA niż zabawy prawdziwych twardzieli w prochowcach i filcowych kapeluszach. A skoro już jesteśmy przy Godfatherze i GTA... Dziwna sprawa z tym Ojcem chrzestnym, panowie. Co mam na myśli? No cóż, osobiście wystawiłem tej grze dosyć wysoką ocenę, bo aż 8.4, a teraz – po prawie dwóch miesiącach spędzonych z mafijną ferajną w Nowym Jorku, zaczynam mieć wątpliwości. Nie, nie do oceny Ojca chrzestnego, bo to byłoby podcinanie gałęzi, na której siedzę. Tym bardziej, że nie uważam oceny Godfathera za zbyt wysoką czy zbyt niską. Sprawa tyczy się raczej tego, jak najnowsza gra EA pozwoliła mi spojrzeć na królujące w gangsterskim gatunku gry z serii GTA. No, dobra, jednak przyznam się do błędu. Po przejściu Godfathera i zapoznaniu się z jego sekretami naprawdę zacząłem żałować, że San Andreas otrzymało ode mnie „zaledwie" 9.8 zaś GTA: LCS 9.1. No bo spójrzmy prawdzie w oczy, choćbym nie wiem jak się starał, to nie wmówię ani Wam, ani sobie samemu, że Godfather to oryginalna gra nawiązująca równorzędną walkę z gangsterską żyłą złota wykopaną przez Rockstar. Prawda jest taka, że od czasów GTA3 to właśnie ta seria wyznacza trendy przestępczego życia na konsolach, natomiast reszta gier tego typu stara się jedynie dorzucać od czasu do czasu swoje trzy grosze. I nie kłóćcie się proszę ze mną, bo dobrze wiecie, że mam rację.

Gulash: Niech Ci będzie. Ładuj PESa szmondaku. ■ ■

GAME BOY COLOR

TECHNIKALIA

Procesor: 8-bitowy Z80, zaprogramowany do pracy w dwóch częstotliwościach | Zegary: pojedynczy (4 MHz) oraz podwójny (8 MHz) | Pamięć: 32 Kb RAM i 16 Kb VRAM | Rozmiary (w milimetrach): 133 x 78 x 27 | Maksymalna rozdzielczość: 160 x 144 piksele | Paleta kolorów: 56 kolorów na ekranie z palety 32,768 barw | Dźwięk: 4 kanały FM Stereo, głośnik mono, wyjście na słuchawki stereo | Pojemność carta: do 64 kBitów

KOLOR, KTÓRY ZMIENIŁ ŚWIAT

Od chwili, gdy na rynku zadebiutował GameBoy, dziesięć lat przyszło nam czekać na nowinkę w postaci kolorowego wyświetlacza. I choć popularność GB nadal była duża, to w roku 1998 był już sędziwym dziaduniem, którego specyfikacja techniczna budziła raczej litość, niż szacunek. GameBoy doczekał się co prawda kilku modernizacji (w postaci GB Pocket i GB Light), ale dopiero GameBoy Color był przenośną konsolą, która mogła sprostać wymaganiom graczy końca XX wieku, a co więcej – zatrzymała ich przy konsolce Ninny aż do pojawienia się GameBoya Advance.

GBC był wszystkim, czego osiem lat temu gracze oczekiwali od Nintendo – konsolą, która idealnie „naśladowała" Nintendo Entertainment System oraz Sega Master System i bez problemu mieściła się w dłoni. Warto zauważyć, że producent niemal dwukrotnie wzmocnił procesor konsoli, podkręcając poczciwego Ziloga Z80 z czterech, do ośmiu megaherców. Problemem „grajchłopca" w dalszym ciągu pozostawał dźwięk. Głośnik konsoli, choć znacznie lepszy niż w pierwszym GameBoyu, nadal podawał dźwięk w szeleszczącym mono. Oczywiście ze słuchawek leciało stereo i to w znacznie lepszej jakości, ale nie każdy przecież chciał z nich korzystać.

Prawdziwym mistrzostwem było to, co Nintendo zrobiło w sprawie redukcji zużycia baterii. Piętnaście godzin grania na dwóch ogniwach AA to prawdziwe zjawisko – dość powiedzieć, że pierwszy GameBoy wyciskał na nich maksymalnie osiem godzin zabawy, zaś konkurencyjna Sega GameGear proponowała „aż" dwie godziny grania w zamian za sześć baterii AAA. Niewiarygodne! Co ważne, w momencie premiery konsola była naprawdę tania. Wyobraźcie sobie, że GBC w dniu startu kosztował... 70 dolarów! Dodajcie do tego dość niską cenę nowych gier (po 20 dolarów za sztukę), a zrozumiecie, dlaczego GameBoy Color tak zarządził. Design GameBoy Color wzorowany był na konsoli GB Pocket, a sama konsola była niemal dwadzieścia procent mniejsza, niż pierwszy GameBoy.

Największą innowacją był jednak kolorowy wyświetlacz, a więc coś, co konkurencyjna SEGA proponowała graczom już kilka lat wcześniej, ale bez Mariana i spółki do pomocy poległa z kretesem. Oczekiwanie na kolorowego GameBoya opłaciło się – GB Color był nie tylko równie silny jak Sega GameGear, ale także dwukrotnie tańszy oraz niemal dziesięciokrotnie bardziej żywotny! Pięćdziesiąt sześć barw robiło ogromne wrażenie, a gry zyskiwały wreszcie zasłużoną głębię i blask.

GB Color charakteryzował się wyłącznie jednostronną kompatybilnością. O co chodzi? Sprzęt współpracował co prawda z całą „gejmbojową" biblioteką gier, jednak tytułów pisanych specjalnie pod GB Color nie dało się już nijak odpalić na pierwszym GameBoyu. Dodajmy, że GB Color dodawał także nieco barw do pierwszych czarno-białych gier. Przykładowo – wkładając do „kolorowej" konsoli starego jak świat Super Mario Land 3: Wario Land – można było zmusić naszą nową zabawkę, aby obraz podawała w jednym z dziesięciu kolorów. Sprite'y stanowiące tło gry zyskiwały wówczas nieco inne odcienie niż postać na pierwszym planie, dzięki czemu poprawie ulegała już nie tylko głębia rozgrywki, ale również animacja i płynność.

Dla kolorowego GameBoya programiści przygotowali mnóstwo niezłego towaru, między innymi dwie nowe Zeldy, Mario Deluxe, odgrzewki trzech pierwszych Dragon Questów (znanych jako seria Dragon Warrior), kultową strzelankę R-Type, niesamowite Link's Awakening oraz obłędnie popularne Pokemony. Wprawdzie GB Color doczekał się raczej masy remake'ów, niż zupełnie „świeżych" gier – niemniej, wart był tych kilkudziesięciu dolarów, w zamian za proponowane gry. Weźmy pod lupę chociażby Dragon Warrior III – lepsza grafika, nowe questy i klasy postaci, to dodatkowe atuty dla fanów i powód, by raz jeszcze sprawić sobie ten tytuł.

Zapamiętajmy więc rok 1998, jako początek nowej ery przenośnego grania i koniec ery czerni i bieli w świecie GameBoya! Mimo iż konsola cierpiała na brak wsparcia ze strony developerów „niezależnych", jej cena i atrybuty nie miały sobie równych!

KUPUJESZ?

Dacie wiarę, że ten ośmioletni i niepozorny GameBoy Color kosztuje na polskiej aukcji internetowej dwukrotnie więcej, niż poczciwa Sega Master System? Jeśli koniecznie chcecie wejść w posiadanie „grajchłopca" z kolorowym wyświetlaczem, przygotujcie się na wydatek rzędu 70-80 złotych. Zwykły GameBoy kosztuje odpowiednio mniej – maksymalnie 30 złotych, zaś cena Pocketa sięga nawet 40 złociszy. Gry na GameBoya? Te dostaniecie już za 20-30 złotych. Inaczej ma się jednak sprawa Virtual Boya. Jak słusznie przypuszczacie – polskie komisy i aukcje internetowe bezradnie rozkładają ręce. Ratunkiem pozostają amerykańscy sprzedawcy. Okazuje się, że Virtual Boyów mają tam zatrzęsienie, a system „schodzi" średnio po 50 dolarów (z grą Mario's Tennis). Średni koszt samej gry to 5-8 dolarów, ale nawet na polskim Allegro znajdziecie tytuł na Virtual Boya za... dziesięć złotych! Niewiele, jak za TAKIE retro!

GRYWALNY CZTEROPAK

Kolorowe oblicza tych gier totalnie zmieniły rynek przenośnej rozrywki. Każdy chciał mieć przynajmniej jedną z nich! Przed Wami cztery najbardziej grywalne pozycje na kolorowego „grajchłopca".

Metal Gear Solid – Ewenement w strzelankach z widokiem z góry – chowanie się w cieniu było jedynym skutecznym sposobem ominięcia wroga. Jej pełna nazwa to: Metal Gear Solid: Ghost Babel.

Perfect Dark – zabijanie pracowników dataDyne nadal niosło ze sobą mnóstwo przyjemności. Perfect Dark na GBC to opowieść o pierwszych dniach służby Joanny i początkowych zleceniach.

R-Type DX – dobry, scrollowany shooter to taki, który tonie w bonusach, dopałkach i masach nadlatujących przeciwników – zaś R-Type DX to absolutny wzór, jak pisać takie gry.

Donkey Kong Country – dwie grywalne postacie (Kong i Diddy), zatrzęsienie światów do odwiedzenia, tona mini gier i masa bonusów. Najlepsza platformówka 2D prosto od Rareware!

ORAZ VIRTUAL BOY

TECHNIKALIA

Procesor: 32-bitowy RISC, NEC V810 | Zegar: 20 MHz (18 MIPS) | Pamięć: 1 MB DRAM oraz 512 KB PSRAM plus 1 KB pamięci cache | Rozmiary (w milimetrach): 212 x 250 x 107,5 | Maksymalna rozdzielczość: 384 x 224 (w obu soczewkach), przy odświeżaniu 50.2 Hz | Paleta kolorów: 4 barwy o 32 poziomach intensywności | Dźwięk: 16-bitowy, stereo (wbudowane głośniki stereofoniczne) | Pojemność carta: od 512k do 2048k

HISTORIA PEWNEJ KLĘSKI

Smutna prawda jest taka, że niewielu z nas słyszało o japońskim wynalazcy Gunpei Yokoi. Jak pamiętacie z poprzedniego wydania Retro, to właśnie Gunpei stał za sukcesem GameBoya, to on obmyślił i zaprojektował popularne zabawki Nintendo Game & Watch, a także on (i tylko on) odpowiadał za kultową miniaturkę, której na imię GB Pocket. Jeszcze mniej ludzi wie, że Gunpei stworzył jeden z nieudanych, acz oryginalnych eksperymentów Nintendo – Virtual Boya. Japońska premiera konsoli odbyła się dokładnie jedenaście lat temu (1995), a zastosowanych w niej technologii (trójwymiarowa grafika w wysokiej rozdzielczości uzyskana dzięki diodom emitującym czerwone światło) nie znajdziecie nigdzie indziej! Virtual Boy zadebiutował w Japonii i USA, jednak pomimo ogromnych starań, Nintendo nie było w stanie doprowadzić do premiery na całym świecie. Większość z gier dostępnych na Virtual Boya to konwersje z 8-bitowego GameBoya, które nie wykorzystywały mocy 32-bitowego procesora.

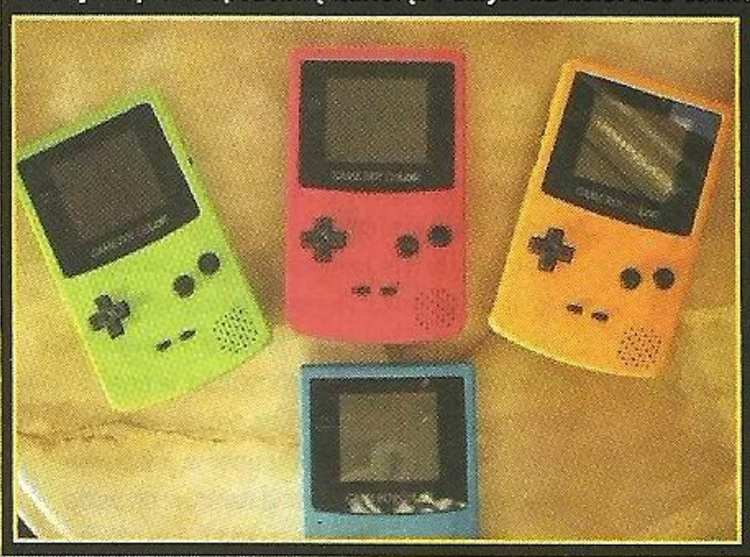
Niestety, mimo tego, że projekt Virtual Boya był oryginalny (konsola – hełm i trójwymiarowe gry!), konsola przepadła równie szybko, jak szybko pojawiła się na rynku. Powodów klęski było wiele, ale skupmy się na najważniejszych z nich. Winne było przede wszystkim samo Nintendo – wprowadzając na rynek nową konsolę, maksymalnie zaniedbało zaopatrywanie jej w gry. Firma była zbyt mocno zaabsorbowana innym wydarzeniem – premierą Nintendo 64, aby cały swój czas i potencjał poświęcać projektowi Gunpeia Yokoi. Wynik takiej polityki to łącznie dwadzieścia pięć gier dostępnych na tę konsolę! Zabrakło wśród nich tzw. „sprzedawców systemu" – nie było Zeldy, Mario, Metroida, Final Fantasy – po prostu żadnego powodu, którym Virtual Boy mógłby zainteresować graczy. Porażką numer dwa okazał się brak patronatu Shigeru Miyamoto. Nasz ulubiony i wiecznie uśmiechnięty artysta gier zbyt mocno pochłonięty był tworzeniem gier na N64 (Super Mario 64, Wave Race 64, Zelda: Ocarina of Time), aby w ogóle zainteresować się tematem Virtual Boya. Poza tym Virtual Boy miał być przenośną konsolą, ale ze względu na spore gabaryty należało stawiać go na prostych i sztywnych powierzchniach. Gunpei Yokoi nie otrzymał pełnego wsparcia ze strony Nintendo, więc aby produkować i sprzedawać swoją nową maszynkę, musiał odejść z Wielkiego N i założyć własną firmę – Koto. Startowa cena Virtual Boya stanęła na pułapie 149 dolarów – zbyt wysoko, by konsola stała się nowym rynkowym standardem (a przynajmniej nie w momencie, gdy GameBoy Color schodził za 70 dolarów).

Największym problemem okazały się jednak reakcje graczy, którzy mieli okazję pobawić się „wirtualnym chłopcem". Konsola momentalnie wykańczała osoby podatne na epilepsję, a słabe odświeżanie obrazu (50.2 Hz) było przyczyną szybkiego męczenia wzroku u grających. Na pudełku konsoli pojawił się nawet ostrzegawczy napis, mówiący o zagrożeniach związanych z graniem na V-Boyu. Jednak wzrok, to nie jedyne, co mógł uszkodzić sobie człowiek bawiący się nową konsolą Gunpeia. Podstawka z wizjerem, w który należało patrzeć podczas grania, nie miała absolutnie żadnej regulacji wysokości. Jeśli gracz nie dysponował odpowiednio wysokim stołem lub biurkiem, skazany był na ślęczenie przed Virtual Boyem w zgarbionej pozycji, co niezbyt korzystnie odbijało się na jego kręgosłupie. Ostatnim gwoździem do trumny był permanentny brak multiplayera w grach. Jedynie Mario Tennis pozwalał łączyć ze sobą dwie konsole i toczyć dwuosobowe partyjki, a multiplayer na zawsze już pozostał achillesową piętą tego systemu.

Z tych i wielu innych przyczyn, Virtual Boy nigdy nie pojawił się ani w Europie, ani Australii. I wiecie co? Być może Virtual Boy nie miał najlepszej prasy. Być może brakowało mu dobrych gier, bateria nie działała najdłużej, całe urządzenie bardziej nadawało się do grania w domu, niż przenoszenia, zaś jej czerwono czarny wizjer męczył wzrok bardziej, niż lampa stroboskopowa. Wszystko to jednak nie przeszkodziło gadżetowi stać się przedmiotem kultu.

KOLOROWY GAME BOY COLOR

Wraz z kolorowym ekranem, Nintendo wpadło na niezwykły (w tamtych czasach) patent. Szarawy plastik, z którego do tej pory produkowano handhelda, zastąpiony został kilkoma nowymi kolorami. Jak się domyślacie, pomysł chwycił – różowe, żółte, zielone, niebieskie i purpurowe obudowy GBC zrobiły nieprawdopodobną karierę. Pomysł na kolorowe obudowy pochwycili pozostali producenci i nie tylko z przyjemnością stosują go do dziś, ale korzystać będą z niego zapewne jeszcze długimi latami. W końcu każdy gracz lubi się jakoś wyróżnić, prawda?

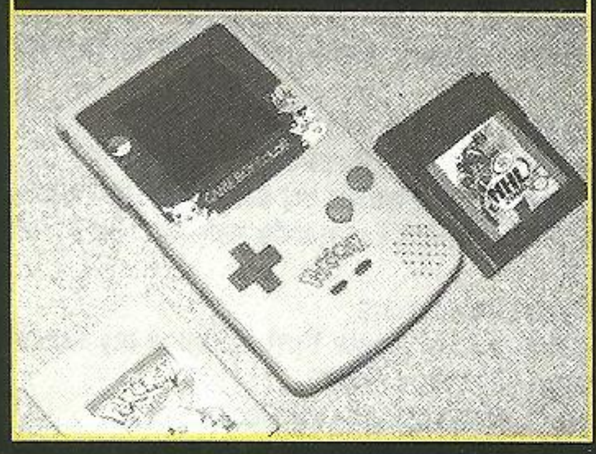


CIEKAWOSTKI

- Graliście w Luigi's Mansion? To taki lekki i zabawny horrorek na GCN, w którym wyższy z braci Mario biega po nawiedzonym domu i wsysa duchy za pomocą odkurzacza. Być może zauważyliście, że do namierzania straszydeł, Luigi używał gadżetu o nazwie The GameBoy Horror, który wyglądał identycznie, jak bohater Retro, które akurat czytacie.

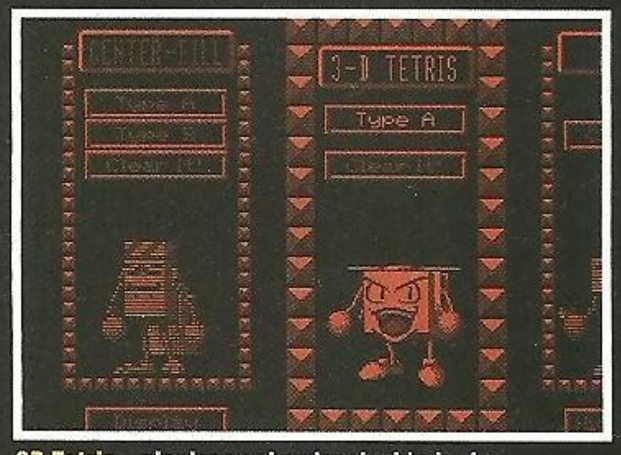
- Ostatnimi grami wydanymi na GameBoy Color były kolejno: Harry Potter and the Chamber of Secrets (listopad 2002) w USA oraz Hamtaro: Ham-Hams Unite (styczeń 2003) w Europie.

- Z racji tego, że gry na oryginalnego GameBoya ukazywały się także za życia GB Color, pierwsza przenośna konsola Nintendo cieszyła się jednym z najdłuższych żywotów w historii tego rynku (1989 – 2001). Dłużej „bawiło" wyłącznie Atari 2600 (1977 – 1990) oraz Neo-Geo (1990-2004).



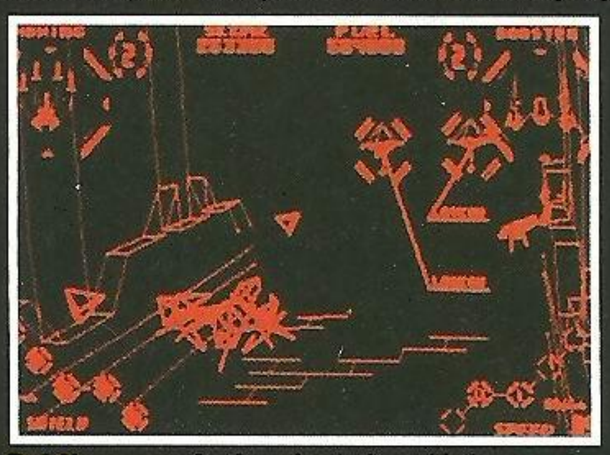
CZTERY RAZY HIT!

Męczyły wzrok, powodowały atak padaczki, a wszechobecna czerwień i słabe odświeżanie ekranów w Virtual Boyu powodowały, że człowiek nie czuł się najlepiej. Oto najciekawsze gry na „virtualchłopca".

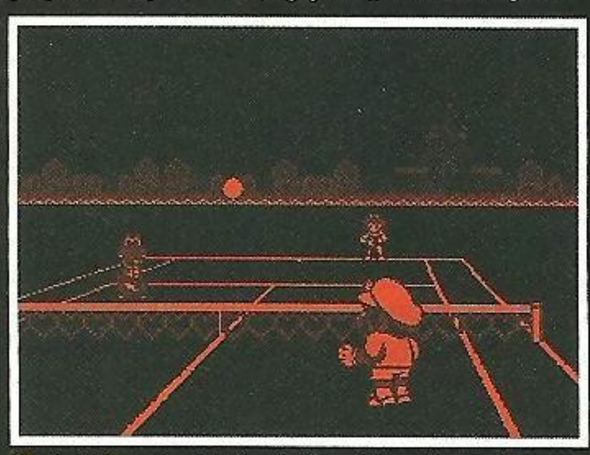


3D Tetris – niepisany obowiązek układania spadających klocków. O ile w wersji 2D wystarczyło kłaść je w równym rzędzie, 3D Tetris wymagał układania dużych, sześciennych brył.

Virtual Boy: Wario Land – przechodząc kolejne poziomy, zgryźliwy skurczybyk nie tylko zbierał błyszczące monety, ale szukał również specjalnych czapek oferujących nowe umiejętności.



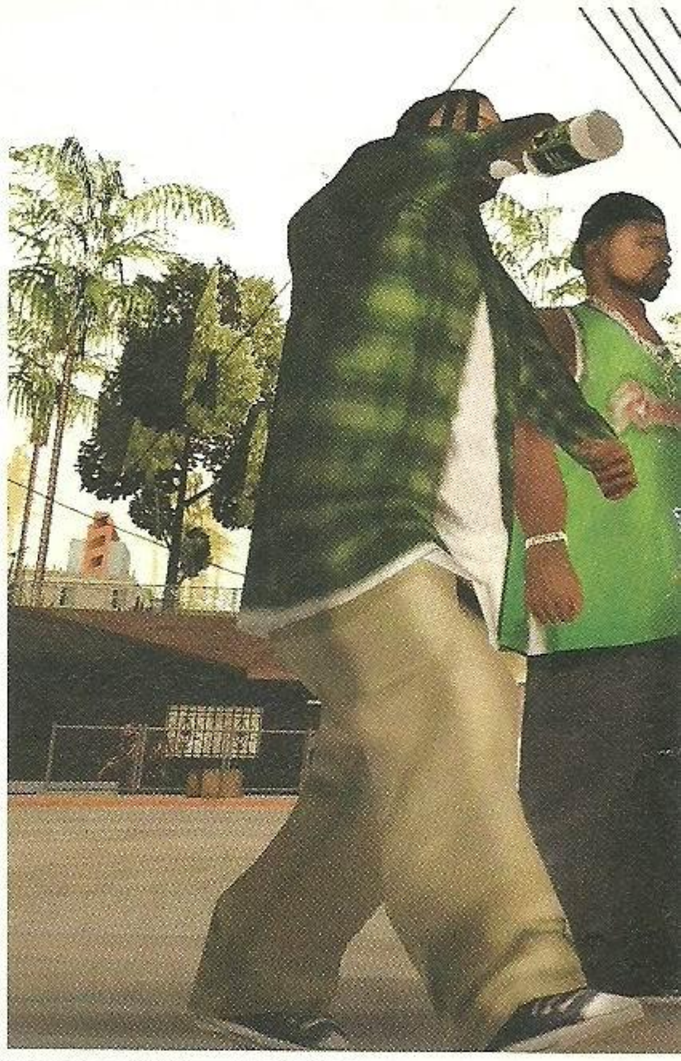
Red Alarm – przejmujemy kontrolę nad jednym z tych samotnych, obłędnie wytrzymałych myśliwców, których zadaniem jest ratować galaktykę. Taka forma zabawy zawsze rządzi!

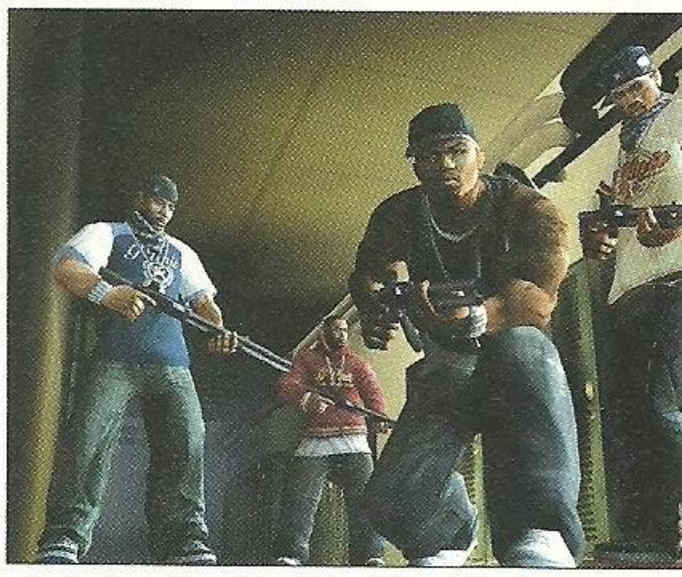


Mario's Tennis – tenis z hydraulikiem i wesołą ekipą w rolach głównych to jedna z najbardziej miodnych gier na „virtualchłopca". Gra pakowana była w pudle wraz z konsolą. Ciężko jej nie mieć.

CRY, CRY, CRY I HAJS, HAJS, HAJS

Ostatnimi laty jesteśmy świadkami zmasowanego ataku hip-hopu na przemysł gier video. Popularność „blingowców" spowodowała ekspansję rynku hip-hopowego na równie prężnie rozwijającą się branżę elektronicznej rozrywki. Słyszymy i widzimy to codziennie...





Jednak początków tego trendu poszukiwać trzeba w wydarzeniach, jakie miały miejsce przed laty. Pierwsze nieśmiałe kroczki w tej dziedzinie stawiało Sony wraz z japońską grupą Nana On Sha, wypluwając na rynek grę kryjącą się pod nazwą Parappa the Rapper na PSX. Od rynkowego debiutu najbardziej znanej produkcji autorstwa Masayo Matsuury minęło już prawie dziesięć lat. Do Ameryki Północnej i Europy gra trafiła ze znacznym opóźnieniem, co, wbrew pozorom, wcale nie umniejszyło jej sukcesu. Gra opowiadała o piesku zwanym Parappa, który zadurzony w suczce o imieniu Sunny, próbował jej zaimponować. A jak? Ów szczeniak odkrywa w sobie niebywałą smykałkę do klejenia rymów, toteż spieszno wybiera się do kolejnych mistrzów nawijki. A wśród nich znajdowali się m.in. pan Cebula (nie, bynajmniej nie Ryszard), pani Łoś oraz RastaŻaba. Zaliczanie kolejnych treningów i wprawek polegało na klepaniu odpowiednich przycisków z należytym timingiem i w stosownym momencie. Całości charakter nadawała grafika 2D, ręcznie rysowane postacie oraz trójwymiarowe tła. Parappa the Rapper od początku nie był zaliczany do grona największych hitów szarej konsoli Sony. Jeśli tytuł ten traktować w skali nie komercyjnego sukcesu, a pomysłowości, to z całą pewnością trzeba przyznać, że ta pierwsza próba zaatakowania rynku gier video przez hip-hop była całkiem udana. W 1999 roku mieliśmy do czynienia z Um Jammer Lammy, rockową wariacją wspomnianej pozycji, która była swoistą próbą połączenia ulubionej muzyki białych z czarnymi klimatami. Dopiero po trzech latach rapujący pies powrócił na PS2, ale już bez takiego wykopu, jak podczas debiutu.

Na dwa miesiące przed końcem XX wieku pojawił się kolejny godny odnotowania tytuł, który próbował ugryźć temat od nieco innej strony. Mianowicie był to Wu-Tang: Shaolin Style, bijatyka 3D opracowana przez Paradox Development i Activision we współpracy z tym najsłynniejszym hip-hopowym squadem na świecie. Historia pokrótce przedstawiała się następująco: ostatni mistrz Wu-Tang, Xin, ukrywa się na wyspie Staten. Ma tam dziewięciu uczniów, kolejno: RZA, Raekwona, Ghostface'a, GZA, Inspectah Decka, Masta Killa, U-Goda, Method Mana oraz Ol' Dirty Bastarda. Zły do szpiku kości Mong Zhu chce zapanować nad światem, dzięki poznaniu wszystkich tajemnic i technik sztuki Wu-Tang – porywa, więc mistrza Xin. Adeptom mistrza pozostaje jedynie wyruszyć na krucjatę przeciw Mong Zhu i odbić swego mentora. Każdy z raperów walczy w swój unikalny sposób. I tak np. RZA macha mieczykami, Method wali młotem, Raekwon bije się, jak bokser, a Ol' Dirty wymierza razy w stylu pijanego mistrza. Niestety, produkcja nie mogła się pochwalić zbyt dobrym systemem prowadzenia walki, toteż została zbesztana i niezbyt ciepło przyjęta przez publikę.

W tym samym, milenijnym okresie, graffiti będące nieodłączną częścią kultury h-h zostało użyte, jako forma promocji zręcznościówki Jet Set Radio od japońskiego Smilebit. Wydania gry podjęła się Sega. Niebiescy zarządzili akcję tagowania murów w San Francisco, co spotkało się z negatywnym przyjęciem ze strony władz miasta – burmistrz zarzucił firmie, iż zachęca młodzież do wandalizmu. JSR, jako jedna z pierwszych gier wykorzystywało grafikę w technologii cel-shading, co nadawało jej specyficznego komiksowego klimatu. Podczas zabawy dane nam było śmigać na rolkach i wrzucać swoje tagi na okoliczne mury. Gra okazała się być jednym z największych hitów na Dreamcasta, toteż doczekała się sequela, jednak już na Xboxa. W 2003 roku licencję na tytuł zakupiło THQ i stworzyło odrębne, uproszczone Jet Grind Radio na mobilne GBA. Na marginesie trzeba wspomnieć, że wcześniej próbę przeniesienia specyficznej sztuki malowania na miniaturowe platformy podjęła firma JoWood ze swoim Grafitti Tournament, projekt ostatecznie zaginął jednak w akcji.

„Yeah, I'll admit Playstation improved
Come visit Feudal Japan with me and Tenchu
Bushido Blade 2 with sword play so accurate
Mega Man Legends but I had to buy a map for it.

I fence Hyo to get a Neo-Geo
For Samurai 64 in full rendered splendor
Rival counter and enter my sword in his innards
My joint was being Leonardo wuppin' on Splinter

I gotta get Xenogears
that's the type of game that relieves my fears
I gotta get Psychic Force
Authentic arcade that I can endorse
They got me liking imports

I'll need to be at the next E3,
What's the next CD I need to see
Me and D signing checks
Let's float overseas, mingle with game companies
Giving tips to Capcom and Sega-you can't front on these

To anyone who knew me better
Know I chose Saturn first Cause it's 2-D heaven
Bernie Stolar dropped the ball with the RAM cartridge
X-men Vs. Streetfighter could've expanded the market

Marvel Vs. Capcom-beyond fathom
Tell the truth, Playstation ain't ready to have shit at 'em
Come on I'll bring the onslaught
Alpha and Omega
Khaos Unique brought to you by SEGA."

– Del the Funky Homosapien w kawałku Proto Culture

"NA KRAWĘDZI – NIEJEDEN TĄ ŚCIEŻKĄ PĘDZI!"

Bez obaw można powiedzieć, że premiera Grand Theft Auto 3 od Rockstar i Take Two była momentem przełomowym. I tu zagościł hip-hop, gdyż z szeregu dostępnych stacji mogliśmy wybrać tą nadającą głównie rap. W wirtualny eter szły utwory mniej znanych Djów i MC, jak JoJo Pellegrino, Agallah, czy Pretty Ugly. Na tej produkcji wzorowało i wzorować się będą setki innych – była to swoista rewolucja w elektronicznej rozrywce. Wielkie miasto, setki wirtualnych ludzi, samochodów, wiele rozbudowanych i skomplikowanych misji i minigier. Od tamtego momentu branża nie jest już taka, jak przedtem. Jakiś czas temu amerykański Newsweek zainteresował się tajemnicą sukcesów Rockstar. Twórcy zdradzili tam swój sekret – przed kilkoma laty postanowili umieszczać w swoich grach elementy kultury masowej i nowych, undergroundowych trendów. Efekty przerosły ich oczekiwania, do dziś sprzedano już prawie 50 milionów egzemplarzy gier z całej serii!

Potem było State of Emergency, w którym chłopaki z Rockstar postanowili ukazać walkę między biedą a bogactwem na ulicach ogromnej metropolii. Całość mieszała klimaty rodem z h-h, rocka i techno z wojnami gangów oraz wystąpieniami antyglobalistów. Sukcesu grze nie sposób odmówić, z półek zeszło coś około 1,6 miliona kopii. Kontynuacja, która ukazała się w lutym tego roku, rodziła się w bólach tworzona przez zupełnie inną firmę i okazała się całkowitą porażką.

W 2003 roku światło dzienne ujrzało Def Jam Vendetta. Za produkcję i wydanie gry odpowiedzialna była korporacja Electronic Arts we współpracy ze znaną wytwórnią nagrań specjalizującą się w hip-hopie, logiczną konsekwencją była rzecz jasna obecność większości z czołowych twarzy Def Jam. Motywacją do obijania kolejnych raperów stało się „kolekcjonowanie" laseczek. A więc przyszło nam się klepać m.in. z N.O.R.E, DMXem, Method Manem i Redmanem, Ludacrisem i Ghostface Killahem. Gra ukazała się najpierw na GameCube'a oraz PS2 i została dość entuzjastycznie przyjęta przez graczy, głównie za sprawą zręcznościowego systemu walki, bliźniaczo podobnego do wrestlingowych pozycji. Sukces był na tyle duży, że rok później na półkach sklepowych wylądowała druga edycja Def Jam: Fight for NY stworzona także z myślą o posiadaczach Xboxa. Obecnie zaś trwają prace nad trzecią odsłoną, a także odrębną grą na PSP.

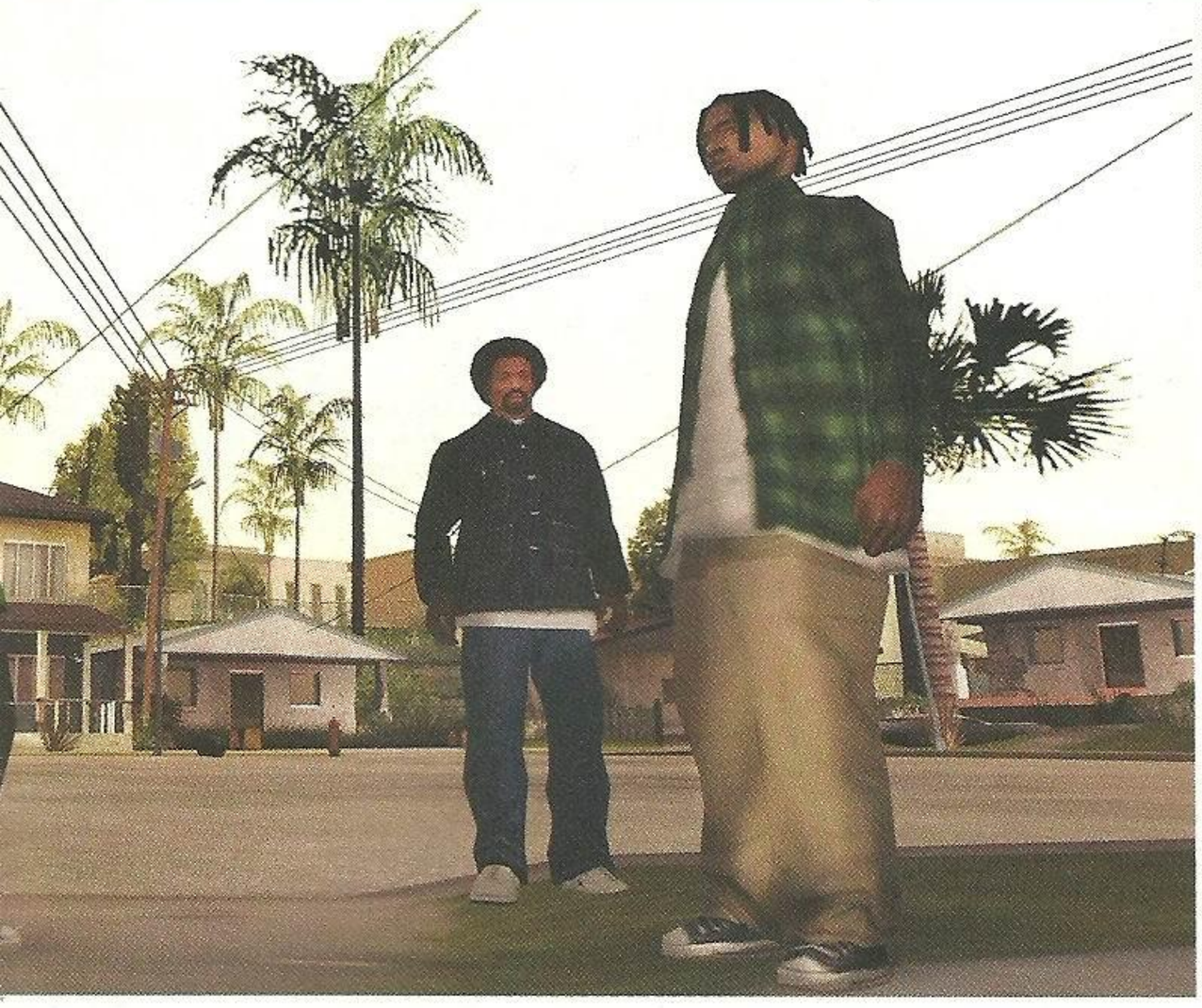
Nie sposób zapomnieć o jednym z nielicznych prawdziwych konkurentów dla GTA. W 2003 roku zadebiutowało True Crime: Streets of L.A. od Luxoflux i Activision, które do tej pory sprzedało się w okolicach czterech milionów egzemplarzy. Tutaj jednak zamiast w typa spod ciemnej gwiazdy wcielaliśmy się w jednego z tych stróżów prawa, którzy korzystają z mniej konwencjonalnych metod. Na soundtracku do tej produkcji znalazły się między innymi kawałki takich wykonawców „czarnej muzy", jak Ice-T, Bone Thugs-N-Harmony, czy N.E.R.D. W grze mogliśmy też ujrzeć „shizzle fo my nizzle" Snoop Dogga, jako jedną z grywalnych postaci do odblokowania.

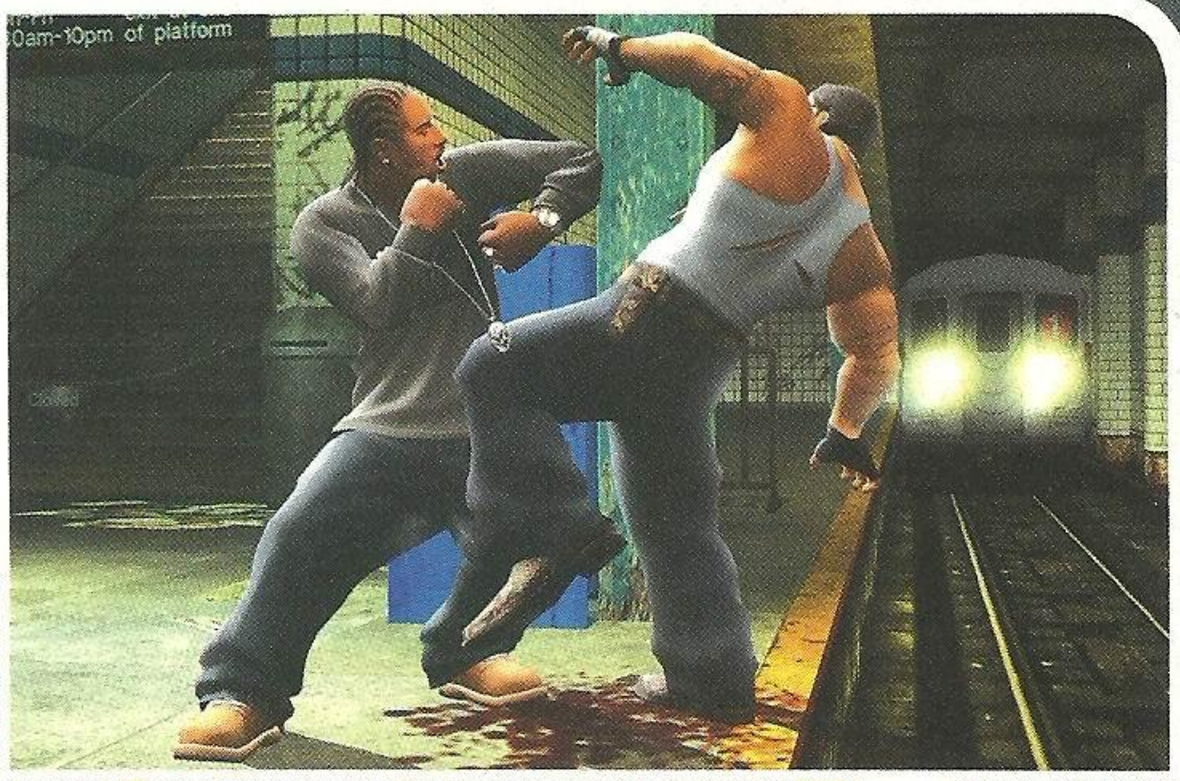
Zbliża się końcówka 2004 roku i do sklepów trafia Get On Da Mic. Na fali popularności Karaoke Revolution postanowiono wydać coś dla domorosłych raperów. Produkcja szumnie zapowiadana jako Rapaoke i możliwość wcielenia się w prawdziwego, początkującego hip-hopowca spaliła na panewce. Wszystko wyglądało fajnie, dopóki nie ujrzało się jej w akcji. I choć możność kręcenia własnych teledysków, śmigania na mikrofonie pod kawałki od Missy Elliot, nieśmiertelnego Notoriousa BIG, Kanye Westa, czy Dizee Rascala prezentowała się całkiem zabawnie, to już w praniu nie wypadało to zbyt fajnie. Produkcja od Artificial Mind and Movement nie zebrała zbyt pochlebnych opinii w branżowych periodykach toteż szybko przepadła w otchłani niepamięci. Jej twórcy się nie poddali i ostatnio powrócili z Flow: Urban Dance Uprising, czyli takim tanecznym Dance Dance Revolution w świecie hip-hopu z małą domieszką, o zgrozo, j-popu. Zabójcza kombinacja, doprawdy – pewnie dlatego również przepadła z kretesem.

Niemniej, w tym samym, świątecznym okresie, co fatalne Rapaoke, Rockstar wydał długo oczekiwane San Andreas, jeden z największych, najbardziej rozbudowanych tytułów w historii gangsterskich gier akcji. Tutaj prócz wcielenia się w niggaza, noszenia łańcuchów, jeżdżenia low-riderami i terroryzowania rewirów przyszło nam też posłuchać trochę muzyki. A w głośnikach mogliśmy usłyszeć między innymi takie legendy hip-hopu, jak: Ice Cube, Dr. Dre, Snoop Dogg, Gang Starr, Cypress Hill, czy Public Enemy. San Andreas było wręcz przesiąknięte różnej maści elementami hip-hopowej kultury, dzięki czemu mogliśmy się wczuć w rolę prawdziwego OG. GTA: San Andreas wyznacza szczyt popularności gier związanych z h-h i, oczywiście, pociąga za sobą kolejne tytuły pragnące na różne sposoby wykorzystać sprzyjający klimat.

"NUTHIN' BUT A G-THANG, BABE!"

Rok później naciera kolejna fala hip-hopowych gier. Na rynek trafia 50 Cent: Bulletproof. Prędzej, czy później gra z „Fiftym" w tytule musiała się ukazać. Do tej pory pan „przyjąłem na klatę 9 kul" atakował nas zewsząd, przełączając kanały w tiviku





mamy większe szanse na to, iż natrafimy na jakiś klip „Dżi-uniiit", niźli na serwis informacyjny. „Pięćdziesięciocentówka" trafiła chyba wszędzie, ale jakimś cudem udało się uchronić przed jego ekspansją branżę gier video. Do czasu. Nowa bling-bling giera, 50 Cent: Bulletproof, opowiadała o losach Curtisa Jacksona (prawdziwe imię i nazwisko Fiftiego), szukającego zemsty na hitmanie, który usiłował go zabić. Zabójcy trudna sztuka unicestwienia Curtisa się nie udała i wirtualny Cent postanowił wywrzeć na nim i wszystkich jego mocodawcach swą zemstę. Wdziewa więc swoją osławioną kamizelkę kuloodporną, bierze w łapy jakieś guny i zgarnia z zaułków Tony'ego Yayo, Young Bucka i Lloyda Banksa. Gra zawierała kilka ekskluzywnych kawałków (m.in. „Maybe We Crazy", które zgarnęło nagrodę Spike TV w kategorii „najoryginalniejsza piosenka w grze 2005 roku") spłodzonych wyłącznie z myślą o tej produkcji. Sama zaś gra była chodzonym mordobiciem i strzelanką, ze słabą oprawą oraz szwankującym sterowaniem, przez co nie wystawiono jej najlepszych cenzurek. Jednak ta zawierająca dużo nawiązań do GTA pozycja rozeszła się w ponad milionie kopii na całym świecie – magia marki zadziałała. Nie możemy tu pominąć jednej z wypowiedzi rapera: „Fakt że gra jest przeznaczona dla dorosłych, nie oznacza, iż nie powinieneś jej kupić dla swoich dzieci. Graj sam i tłumacz im, co dzieje się na ekranie." Dość nachalny marketing trzeba przyznać, ale zrobił swoje. Swoją drogą w jedną z drugoplanowych postaci w grze wciela się Eminem... Najsłynniejszy biały raper także miał się doczekać własnej gry, ale zerwał umowę z Conspiracy Entertainment, która miała ją stworzyć. W tym samym okresie co Fifty, do sklepów trafiło True Crime: New York. Jednak, w przeciwieństwie do części pierwszej, okazało się totalną wtopą, a Activision w jednym z oświadczeń finansowych zastanawiało się nad zawieszeniem serii. Niemniej hip-hopowy soundtrack dostał nominację do MTV Awards i to w zasadzie jeden z niewielu atutów gry od Luxoflux.

Wraz z początkiem bieżącego roku Atari i The Collective atakują z Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Gra opowiada o młodym writerze, którego głosem sprzeciwu są wrzucane na mury tagi. Graficiarz buntuje się przeciw miastu New Radius, którego władze tyrańsko tłumią wszelką ekspresję i swobodę. Prócz stricte hip-hopowego charakteru gry związanego z tagowaniem, głównym bohaterem i samym Markiem Ecko (który jest autorem scenariusza do gry, jak i powstającego filmu), swoją cegiełkę dorzucają twórcy ścieżki dźwiękowej. A na niej m.in. Notorious BIG, Mobb Deep, Pharaohe Monch, czy Talib Kweli wraz z Rakimem. Produkcja ostro promowana przez Ecko, który zresztą ma własną firmę odzieżową, nie osiągnęła jednak znaczącego sukcesu.

Nie wolno też zapomnieć o na wskroś hip-hopowym Need for Speed Underground i Underground 2 – grach, które odniosły największy sukces wśród wyścigów w „blingowym" klimacie, a także o Midnight Club 3: DUB Edition – kawałki z soundtracków dwóch pierwszych gier stały się nawet hitami – „Get Low" – Lil Jon & the East Side Boyz feat. Ying Yang Twins z NFSU oraz „Lean Back" – Terror Squadu z NFSU2, ale i DUB ma się czym pochwalić – jak choćby kawałkiem słynnego boksera – Roya Jonesa Jr., ale także utworami Fabolousa i Fat Joe i wielu innych znanych i mniej znanych raperów. Na fali NFSU pojawiły się też inne gry samochodowe i pseudosamochodowe: Lowrider (tańczenie, czyli podskakiwanie lowami – yuuk!), Juiced, L.A Rush sygnowanee przez ludków z Pimp My Ride oraz 187 Ride to Die, na wskroś gangsterska gra z pościgami i pruciem z działek w trakcie jazdy.

Oprócz tego ukazało się również kilka mniej lub bardziej czerpiących z niggerskich klimatów bijatyk: crapowate Crime Life: Gang Wars stworzone we współpracy z D12, Beat Down: Fists of Vengeance z pseudo-rapem, Urban Reign (notabene jedna z najbardziej brutalnych gier ubiegłego roku, którą dziwnym trafem spece z ESRB ocenili jako produkt dla dzieci), odświeżony klasyk, czyli Final Fight: Streetwise. Elementy rodem z haipehaope zagościły też w: The Urbz: Sims in the City (twórcy zadedykowali czarnej atmosferze specjalną dzielnicę), Total Overdose (chwalono się płodzeniem „meksykańskiego GTA", ale wyszła raczej zwariowana strzelanka TPP) oraz niezliczonej rzeszy gier sportowych, w których obowiązkowo pojawia się h-h soundtrack.

"O ROBIENIU BITÓW"

Artyści związani z uliczną kulturą nie zawsze jednak wykorzystują gry, jako tylko i wyłącznie narzędzie mające przysporzyć im dodatkowej popularności i kasy, ale także jako źródło inspiracji do tworzenia bitów i składania rymów. Pomiędzy grami a samym rapem jest sporo powiązań.

Busta Rhymes w swych utworach często wykorzystuje dźwięki z klasycznego Defendera. Tak samo, jak choćby Lil' Flip, który to w swym kawałku „Game Over" zaimplementował bit z Pac-Mana. Notorious BIG, zwany także Biggy, w swym hicie „Juicy" wrzucił linijkę – „Super Nintendo Sega Genesis/When I was dead broke I could never picture this". Wreszcie pojawia się KJ-52, amerykański chrześcijański raper, którego twórczość trudno określić. Osobnik ten klei rymy nie tylko o sprawach wiary, ale także o grach. Sam zasłynął krytyką Eminema za to, iż nie podejmuje w swych kawałkach takiej tematyki, jak on. A oto i kilka z jego lepszych linijek: "That's why He paid the price for your sins, on top of that he wants to run your life like The Sims"; "...three days later, go raid the tomb like Lara Croft"; "They cut him up first like Ninja Gaiden, then beat him down worse than, uh, Double Dragon"; "Here's a story, ain't Legend of Zelda, it's about Christ, who was a Space Invader." Trzeba przyznać, że to naprawdę mocny stuff.

"BYĆ CZARNIEJSZYM OD MURZYNA CIĘŻKA SPRAWA, ALE BYWA... "

Nasi rodzimi raperzy nie tylko potrafią wyprodukować świetny kawałek, ale także znają się co nieco na konsolach. Żeby daleko nie szukać, za przykład podam Hemp Gru. Gdy zawitamy do ich sklepu, Hemp Szopu, w oko rzuca się podwieszony tivik z PS2 i zapuszczonym Pro Evo 5. Nie dość, że pogadacie sobie z Wilkiem, czy Bilonem o rapie, to jeszcze zagadniecie ich o konsole. A ich Pro Evo skille wcale takie słabe nie są. Grają w PESa także inni przedstawiciele naszej sceny – na zeszłorocznych Mistrzostwach Polski PES4 w szranki stanął między innymi Peja, Pele, Vienio, DJ Decks, Red... Swego czasu Tede spłodził kawałek „Kombosy": „O tym się nie gada/Za chwilę wpada/A na miejscu brygada/Przykuci do pada" Były członek Warszawskiego Deszczu lubi poszaleć z padem w łapie. „Tego nigdy dosyć/Nie ma jak na PSX kumpli zaprosić/Czasem całe dnie/Do wieczora od rana/Konsola nagrzana/A my tniemy w Jackie Chana/" Jak widać hardcore'owych graczy spotkacie także w gronie wykonawców polskiego haipehaope, a przykłady można by mnożyć – sample z Tekkena DJ Decks wkręcił do kawałków Peji, w teledysku WWO dzieciaki grają w PESa na PSX i tak dalej i dalej...

"DZIŚ PRZYSZŁOŚCI PATRZĘ PROSTO W OCZY – CIEKAW JESTEM CZYM JUTRO MNIE ZASKOCZY"

Popularność gier przyciąga żądne jeszcze większej kasy gwiazdy rapu i na odwrót – wszyscy producenci pragną umieścić w swojej pozycji jakiegoś czarnego gangsta. Jednak ostatnio z list wydawniczych zniknęło kilka tytułów w niggerskich klimatach. Wydawać by się mogło, że to zwiastuje powolne odejście branży od czarnej muzyki. Mówi się już ponoć o zwykłym „zmęczeniu materiału", ludzie mają dość kontrowersji, agresywnych kampanii, są znudzeni ciągłym odgrzewaniem i przerabianiem starych już pomysłów, wybieraniem dawno już przetartych szlaków... Anulowano Fear & Respect (Snoop Dogg w roli głównej, kolejna pochodna GTA produkcja) oraz Hiphop Legends (MMORPG, tyle że zamiast w jakiegoś wojownika czy maga, wcielić się mieliśmy w gwiazdę hip-hopu, symulacja życia). Jednak developerzy obwieszczają, iż na półki już niedługo trafi kolejnych kilka tytułów, jak choćby: 25 to Life, Saint's Row, Dealer, Samurai Champloo: Sidetracked, Afrosamurai, B-Boy, Red Bull BC One Event, Free Running czy All Points Bulletin (tę grę sieciową tworzy David Jones, jeden z autorów oryginalnego GTA). Do tego od niedawna obserwujemy kampanie reklamowe Nintendo (obtagowane DSy) i Sony (uliczne reklamy PSP malowane spray'em), narodziny Hip-Hop Gaming League (ligę grających raperów i innych blingujących celebrities uruchomił w lutym Snoop Dogg – http://hhgl.ggl.com)...

Jedno jest pewne, póki hip-hop będzie popularny, póty wszelkie pozycje związane z elementami tej kultury nie przestaną nas atakować ze sklepowych półek. Fajnie by było, żeby były tak fachowe, jak GTA: San Andreas, a niekoniecznie Kuloodporne, jak 50 Cent. Ale to już zupełnie inna bajka.

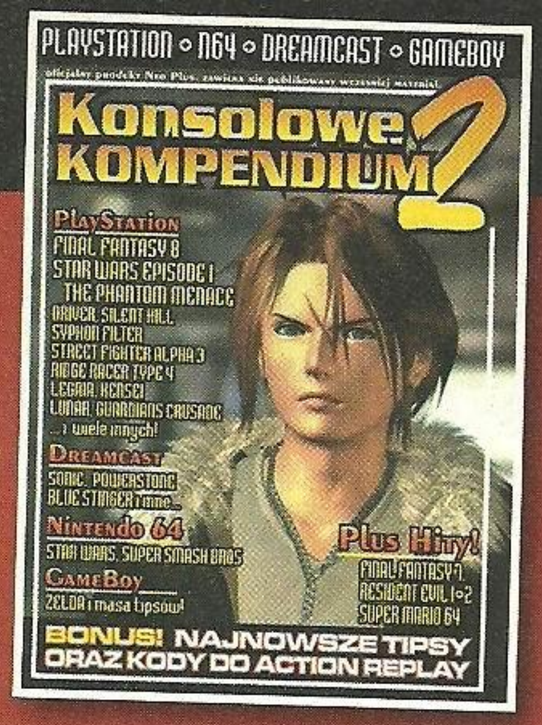
Ganon ■ ■

Support: Andrzej "Klecha" Klimczuk

Busta Rhymes w swych utworach często wykorzystuje dźwięki z klasycznego Defendera, Lil' Flip w swym kawałku „Game Over" zaimplementował bit z Pac-Mana, a Notorious BIG w hicie „Juicy" wrzucił linijkę – „Super Nintendo Sega Genesis/When I was dead broke I could never picture this"...

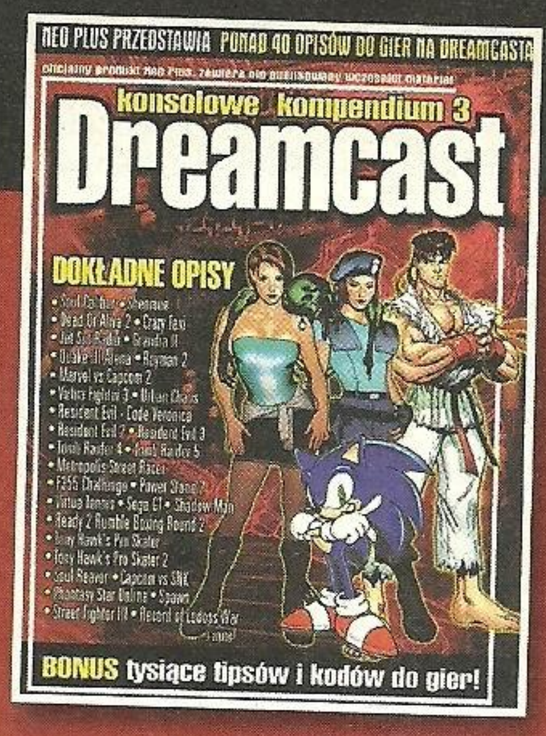
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

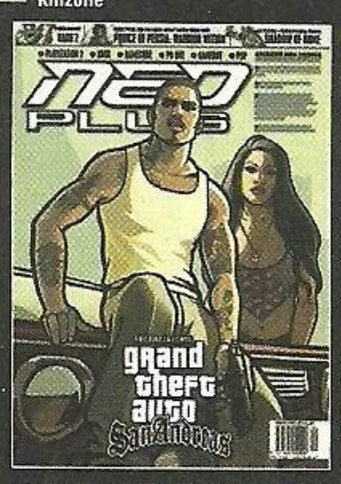
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

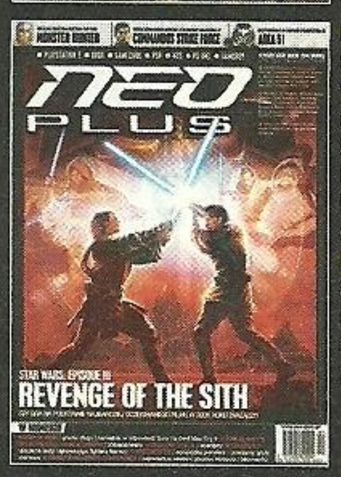


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

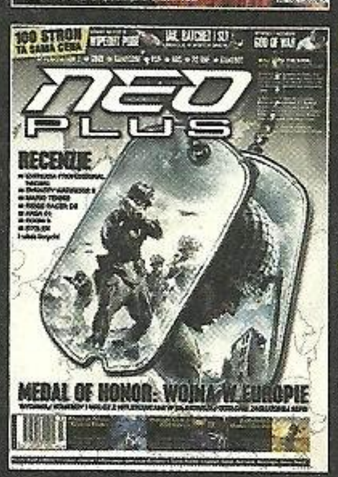
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

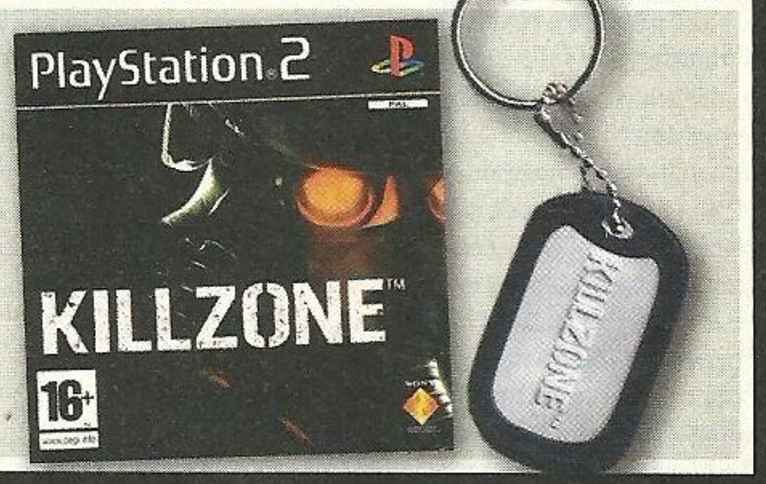
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

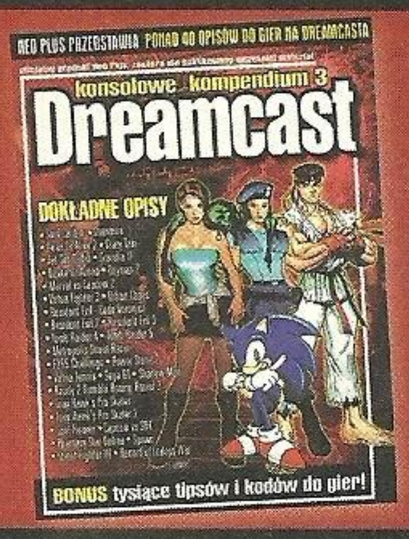
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

r3d

listy od czytelników u imadła Banana

■ Dla wszystkich fanów: Uwe Boll reżyserujący. Wprawdzie wolimy to zdjęcie z wilczurem, ale jak mus, to mus...

WITAJCIE

Witam wszystkich i mam nadzieję, że matury, egzaminy gimnazjalne i inne bierzmowania idą dobrze. Jeżeli nie, to przynajmniej część z tych akcji będziecie mogli powtórzyć za rok. Najwyraźniej przygotowania do każdej z wymienionych atrakcji nie odciągnęły Was od komputerów i kartek zeszytu na tyle, żebyście nie dali rady podesłać kilku listów. Prawdę powiedziawszy jest ich na tyle dużo, że z bólem część przełożyłem na następny miesiąc, a bardzo nie lubię tego robić.
Wyjątkowo opuszczamy publikację zdjęć Kisiela w towarzystwie Japonek, bo ile można Was nęcić. Czekamy na zdjęcia amatorów konsol w towarzystwie pięknych rodaczek, żeby zakończyć tę japońską dominację. Jeszcze raz powodzenia wszystkim na egzaminach. I trzymaj się Konrad.

email: banan@neo-plus.pl
listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

TANIEJ! JESZCZE TANIEJ!

Hej! PS2 kosztuje 499 zł, czy w ciągu kilku miechów jest możliwa obniżka np. do 399 zł? Jeśli tak, to kiedy?

W USA w kwietniu cena PS2 spadła o 20 dolarów, więc spodziewamy się też obniżki w Europie. Kiedy? Trudno powiedzieć. Strzelamy, że latem, ale czy o stówkę... Raczej o pięć dyszek...

PERFECT TRAGEDIA DRAMAT

Czy pan Chmielarz podczas interviu w N+ 86 miał objawy, jakie co miesiąc dopadają kobiety, czy Perfect Dark Zero aż tak skopali? „Tragiczna", „Dramat"? Nie przesadził?

No cóż, naszym zdaniem aż tak jej nie skopali. Owszem, kilka rzeczy jest słabych, ale kilka jest też bardzo dobrych. Najwyraźniej Adrian – zupełnie słusznie – spodziewał się, że tytuł startowy nowej konsoli wypali mu gałki oczne. A prawda jest taka, że nie wypalił ich nikomu.

POWRÓT DO LIBERTY CITY

Cześć! Kiedy wyjdzie GTA: LCS na PS2?

Gra pojawi się w sklepach 6 czerwca. W USA będzie kosztować 19.99 dolarów, w Europie na pewno też będzie sprzedawana „w dobrej cenie".

PLATYNA KUESTSZYN

Witam, mam pytanko. Czym różnią się gry PS2 Platinium od innych też na PS2?

Platynowa seria to po prostu hity sprzed kilku miesięcy sprzedawane w niższej cenie. Różnią się jedynie opakowaniem, zawartość jest taka sama.

DZIAD

Czy można jakoś grać Jinpachim w Tekkenie 5?

Do dziada nie da się normalnie dobrać – trzeba mieć Action Replaya lub pochodne urządzenie i wstukać odpowiednie kody.

PSP W NECIE

Witam. Mam pytanie. Mam PSP i chcę grać online. Wiem, że muszę kupić Wi-Fi MAX i co dalej? Mam Ridge Racera i chcę w niego grać z innymi graczami. Bardzo proszę o odpowiedź.

Potrzebny będzie acces point do sieci WiFi, którą następnie trzeba będzie skonfigurować. To szersze zagadnienie, którym zajmiemy się w następnym numerze N+ w odpowiednim artykule. Ale Ridge nie ma możliwości gry przez Net.

NEON SETTOPBOX SOLVATION

Nim przejdę do właściwej części mojego listu, mała dygresja związana z artykułem Matta z numeru 85. Xbox 360 jako set-top box? Wszystko byłoby super, kanapa, pilot, panel na ścianie, a na nim wszystkie media z PC . Jak dla mnie, to w tym wydaniu jest to wielkie nieporozumienie. Czy nie prościej byłoby „otworzyć" iksa na pełny dostęp do netu, dobre oprogramowanie do audio-video i gra gitara? A tak, blacha huczy w jednym pokoju, a pod TV drugi szmelc, jeszcze głośniejszy. Jakby nie patrzeć, pierwszy ixi w rękach co bardziej „zaradnych" graczy oferował pełne wsparcie dla szeroko rozumianych mediów. Symbioza konsol z PC w wydaniu Microsoftu, to nie dla mnie.

↳ **Chodzi o dostępność. Bardziej zaradni gracze zawsze dobrze dadzą sobie radę z podłączeniem wszystkiego do wszystkiego, ale w tym wypadku chodzi też o tych mniej zaradnych, którzy nie muszą wiedzieć jak i czym połączyć swego Xboxa z pecetem w coś, co wygląda jak niechciany owoc upojnej nocy Xboxa i blaszaka.**

Dobra, koniec bajdurzenia. Neo czytam wieki całe. Nic ująć, a dodać jeden mały dział, który w formie szczątkowej pojawia się na stronach Neo. Chodzi mi o stronę techniczną naszej pasji. Co podpiąć, z której strony i dlaczego? Co jakiś czas wychodzą na konsole fajne programy, typu Action Replay MAX - DivX version, lub Xploder V5, które to ustrojstwa umilają nam chwile odpoczynku pomiędzy partyjką Killzone'a, a Jaka 3. Takich przykładów niestety jest więcej. I nie odsyłajcie mnie do netu, może jestem snobem, ale zdecydowanie preferuję papierowe media, a w temacie gier to tylko wielkie N+ (odrobina wazeliny).

↳ **Jak zwykle przy takich akcjach najważniejsze jest to, co myślicie Wy – czytelnicy. Każdy głos jest ważny, ale to dosłownie pierwszy list, w którym pojawia się prośba o większe zainteresowanie się z naszej strony osprzętem konsolowym.**

Następna sprawa to dział poświęcony opisom. Szczerze mówiąc, wolałbym wypełnić go „ radosną twórczością czytelników i ekipy n+, czyli poszerzyć Neona.

↳ **Takich listów i opinii na forum można przeczytać więcej i możesz być spokojny – dział ten z całą pewnością nie zniknie, bo raz, że macie ochotę nadsyłać do niego swoje prace i dwa – jakby tego było jeszcze mało – macie to potem ochotę czytać.**

A co do opisów oraz kodów do gier, to może by tak zebrać to do kupy i sprzedać nam aktualne Konsolowe Kompendium? W numerze 86 zamieściliście opis do Shadow of the Colossus, czy trochę nie za szybko? Miałem straszny problem z powstrzymaniem się od przeczytania go, choć rameczka pt. „rzeczy dziwne i ciekawe" sama podsunęła się do czytania? A czemu mam problem? Ponieważ w SOTC zagram dopiero za kilka tygodni, a tu takie kuszenie. Cios poniżej pasa. Ale za to Dogrywka to rewelka, miód, słód i orzeszki! I to byłoby na tyle.
TL

↳ **Dzięki za info. Ze swojej strony dodam tylko, że niemożliwe jest przykrojenie opisów w taki sposób, żeby trafiły na łamy pisma dokładnie w momencie, kiedy wszyscy gracze wchodzą w posiadanie gry.**
No coś ty, naprawdę?
Wiecie, że musiałem to napisać.

GRY Z UWEBASSEM

Zrobiłem ostatnio rzecz głupią... z tego powodu, że potrzebowałem kasy na sprzęt do zespołu, który próbuję stworzyć, itp itd etc, sprzedałem moją PS2... Pomyślałem sobie, że i tak wcześniej czy później musiałbym sprzedać, bo kupowałbym PS3. A tak to przynajmniej coś jeszcze za tę PS2 dostanę. Jak pomyślałem, tak zrobiłem. Dnia 17 kwietnia 2006 sprzedałem PS2... :(

↳ **Dojrzała decyzja. Przedwczesna, ale dojrzała.**

Pomyślałem sobie: „Głowa do góry, przecież gram już od 6 roku życia na konsolach. Zrobię sobie przerwę. Wytrzymam. Wytrzymam. Wytrzymam." Zacząłem powtarzać sobie to w kółko niczym jakiś Zombie... Jednak gdy minęły te 3 godziny od chwili sprzedania wrzasnąłem na głos: „F**k it!! Nie wytrzymam!"
Dobra, trudno, sprzedałem – będę cierpiał. Ale jak po 3 godzinach mam już dość.... Cholera... Co ja będę robił zakładając, że PS3 kupię za rok. Będę się musiał przesiąść na PC-ta... Grać w te nudne strategie... jakieś sieciówki z czasów drugiej wojny światowej... jakieś głupie Fps'y.

↳ **Mmorpg-i. Na pecetach gra się teraz w mmorpg-i. Nie, nie takie jak Tibia, którą zachłysnęły się nasze rodzime media. Takie jak World of Warcraft.**

Pomyślałem: „Co ja zrobię bez Silent Hilla?!" Jednak parę dni później pożyczyłem od kumpla Silent Hilla 2,3,4 na PC :D Przeszedłem je i znowu zacząłem się zastanawiać: "W co jeszcze można by zagrać?!". Quake 4, Doom 3, Half-Life 2... przeszedłem...
W takim razie zabrałem się za grę, która podobno jest niezła. A mianowicie mowa tu o F.E.A.R. Z tego co wiem, tej gry nie ma i nie będzie na konsoli.
A szkoda. Bo mój komp ledwo ją pociągnął na ustawieniach Medium. Jestem ciekawy, jak ta gierka wyglądałaby na maxymalnych ustawieniach... Do tego jest potrzebna konsola, bo mój PieC by tego nie wytrzymał :D Gra jest Genialna!! Totalnie! Ostatnio wkręcił mnie tak Resident Evil 4 i Burnout 3! Zakochałem się w tej grze! Autorom udało się połączyć znakomity horror z akcją, która stoi na poziomie gry Black! :D Black + The Ring (film) = F.E.A.R!!
Mam w związku z tym pytanie/a:
1. Czy FEAR wyjdzie na PS3? Albo X360? (jak ta gra by wyglądała w HD?!)

↳ **Nie. Najbliższe klimatycznie (i także zrobione przez Monolith) jest Condemned: Criminal Origins.**

2. Czy jakaś gra z serii Captain Tsubasa wyjdzie na PS2/PS3/X360/XBOX?

↳ **Żadna nie jest planowana.**

3. Gra Dragon Ball Budokai Teikachi była zajefajna. Jakieś nowe gry z serii DB na horyzoncie?

↳ **Oczywiście! Tenkaichi 3.**

4. Czy Uwe Boll umrze?

↳ **Nieuchronne.**

5. Nienawidzę go i chce, żeby wykitował!

↳ **Nieładnie jest życzyć komuś śmierci. Wystarczy życzyć sobie, żeby nie robił filmów i to będzie w porządku. A ponieważ prawo podatkowe w Niemczech zmieniło się, szanse na to, że niebawem Uwemaister wystrzela się z amunicji są coraz większe.**
Aha. W jednym z wywiadów Uwe powiedział ciekawą rzecz. Stwierdził mianowicie, że Halo to tak wysokobudżetowe przedsięwzięcie, że sądzi,

"PAMIĘTAM DOBRZE, JAKBY TO BYŁO WCZORAJ, KIEDY W INTERNECIE CZYTAŁEM O RUCHU SMASH MY XBOX. CO CIEKAWE, CZŁONKOWIE OWEGO RUCHU BYLI PRZECIWNIKAMI FIRMY MICROSOFT I BY WYRAZIĆ SWOJĄ POGARDĘ ZŁOŻYLI SIĘ NA XBOXA 360, NASTĘPNIE GO KUPILI I PUBLICZNIE ROZTRZASKALI TEN CUDOWNY SPRZĘT O ZIEMIĘ."

iż nie będzie dochodowe.
Szalenie jestem ciekawy jak to wyjdzie w praniu.

6. Za wszystkie spiep... zepsute licencje dobrych gier! Pozdrawiam
Ozorex

PS: Text o Dr Bollu bardzo mnie rozbawił (tak jak zresztą wszystkich moich kumpli). Więcej takich!

↳ Przestraszył, zasmucił, przeraził – to bym rozumiał. Ale rozbawił? Nie sposób zrozumieć dzisiejszej młodzieży...

JEDNA NA MILION

Banan, a jak myślisz, czy w pizzeri na czarnuli dałoby się kręcić pizzę?

↳ Proste. Cokolwiek miałoby to oznaczać.

Odwołuję pytanie. Nie da się, bo szefowa właśnie naparza w Black.
Pizzer

↳ Masz szefową, która w pizzerii gra w Blacka? Kobieta? Pizza? Granie?
Połączenie tych trzech pasji każdego gracza na świecie? Pizzer, nie wiem jak, ani czy Ci się to uda, ale musisz spróbować. Trafiłeś na skarb.

GROM Z JASNEGO NIEBA

Szanowna Redakcjo N+. Piszę niniejszy list, gdyż zaintrygowało mnie kilka zagadnień i tematów związanych z grami.

↳Wybornie, że piszesz z tym właśnie do nas. Jesteśmy bardzo kontenci, kiedy udaje nam się pomóc w rozwiązaniu intrygujących problemów.

Pierwszym z tematów jest szowinizm platformowy. Nie, nie bójcie się! Nie mam najmniejszego zamiaru wmawiać komukolwiek na jakim sprzęcie do gier ma grać. Chodzi o to, że zaczynają już mnie śmieszyć te wszystkie (nazwijmy to) akty wyżej podanego problemu. Pamiętam dobrze, jakby to było wczoraj, kiedy w internecie czytałem o ruchu Smash My Xbox. Co ciekawe, członkowie owego ruchu byli przeciwnikami firmy Microsoft i by wyrazić swoją pogardę złożyli się na Xboxa 360, następnie go kupili i publicznie roztrzaskali ten cudowny sprzęt o ziemię.
Jeśli mam być szczery, to ten akt szowinizmu platformowego był żałosny. Już nie chodzi o poszanowanie pracy ludzi, którzy zrobili konsole takie jak ta, ale chodzi przede wszystkim o to, że panowie z ruchu SMXB pokazali jedynie, jakimi są głupcami.

↳Ależ nie wolno tak pisać. Panowie z ruchu SMXB pokazali jedynie, że stać ich na kupno konsoli tylko po to, aby ją następnie zniszczyć. A jak nam wszystkim wiadomo, z własnymi pieniędzmi można robić, co tylko nam się podoba. Poza, zdaje się, niszczeniem ich oraz finansowaniem organizacji terrorystycznych. Między innymi, ale nie odbiegajmy od tematu.
A tak na marginesie: wcześniej zrobili to z iPodem.

Po co było marnować kasę na niechciany sprzęt? Po co było go rozwalać na oczach przechodzących obok sklepu (w którym owa konsola została zakupiona) ludzi tak drogie urządzenie? Równie dobrze mogliby go nie kupować i byłaby jedna konsola więcej dla kogoś, kto zrobi z niej właściwy użytek. Zresztą śmieszy mnie też to, że problem szowinizmu platformowego przewija się także przez serwisy internetowe i magazyny growe.
Kiedyś udzielałem się na forum dyskusyjnym Wirtualnego Imperium Gier. Pomimo iż uważam ten serwis za najlepszy portal poświęcony grom w Polsce, to jednak muszę zauważyć, że część redaktorów była chyba brana, jak to się mówi w moich stronach, „z pod śmietnika".

↳A nawet spod.
Praca w serwisach internetowych to ciężki kawałek chleba. Nie ma czasu na przeczytanie każdego newsa po pięć razy i wyeliminowanie wszystkich błędów. Newsy muszą pojawiać się codziennie i siłą rzeczy trudniej jest wszystko dopracować tak dokładnie, jak się powinno, co szczególnie łatwo powiedzieć mi z pozycji osoby, która całe życie pracowała „w miesięcznikach". Ale nie oznacza to, że powinno się tolerować newsy przepisane przez kogoś w całości z serwisów zagranicznych, bez sprawdzania faktów i bez jakiejkolwiek korekty merytorycznej.
A niestety, takie się zdarzają. Często.

Czytałem bowiem recenzję pewnej gry platformowej na motywach serialu animowanego Disney'a i moim oczom rzuciła się linijka tekstu, w której recenzująca grę redaktorka napisała, że grafika jest brzydka i na poziomie konsoli.

↳Ok. tu docieramy do mojego ulubionego konika. Ja również spotykałem się z wieloma tekstami, w których autor tekstu wspomina, że coś było złe, bo „konsolowe". Sterowanie konsolowe, grafika konsolowa, system savepointów konsolowy. Bla bla bla. Utożsamianie pewnych rozwiązań z konsolowymi i piętnowanie ich jako takich nie świadczy o autorach najlepiej. Ale pamiętajmy o jednym. Dla wielu posiadaczy pecetów konsole to nowe zagrożenie. Tajemniczy nieznany wróg. Przybysz z innej planety. Jest wszystkiemu winny. I jest zły...
Co więc z tego, że autorzy gry nie poradzili sobie z przeniesieniem sterowania do swojej gry pisanej głównie z myślą o obsłudze pada na pecety? To wina konsoli, że tak trudno jest naraz wcisnąć spację, tył na klawiaturze, trzy razy

SMS EXPRESS

Chcecie o coś szybko spytać? Skomentować nowy numer enplusa, czymś się pochwalić? Ślijcie SMS pod numer telefonu:

0507 814 753

Opłata jak za standardowego SMSa.

↘ Nie wiem co wybrać, Shadow of the Colossus czy NBA Street v3? Obie mi się podobają, w obie chcę zagrać. Pewnie bardziej podobał Wam się Colossus, ale zapytajcie jakiegoś specjalistę od gier sportowych która mu się bardziej podobała. A jak powie, że nie grał w SotC, przywiązać mu ręce do pada i kazać mu grać. Jak odmówi, zwolnić go. KAŻDY powinien w SotC zagrać, wiek i płeć nie grają roli. Dziękuję.

Umm... Szczerze mówiąc pierwszy raz w życiu nie wiem co odpowiedzieć.

↘ W recenzji Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure Mielu pisze o „bombardowaniu" ścian. Otóż mówi się „bombing", np „zbombię ścianę", a nie zbombarduję! Bombardować to można Bagdad w misji pokojowej.

Dzięki za sprostowanie.

↘ Kupowałem Neo, a teraz kupuję jego lepszą wersję i zawsze będę kupował. PS: Wytoczcie proces Wachowskim za „Neo".

Raczej telekomunie za „neo plus..."

↘ Dajcie plakat z filmu Final Fantasy VII: Advent Children... Prosimy!

ICO zrealizowane, są chętni na adventowców? Dajcie znać.

↘ Witam. Xbox 360 mi nawala, nie chce się włączyć i diody świecą na czerwono. Co się mogło popsuć?

Nie uwierzysz, ale nie dysponujemy ani schematami, ani instrukcją serwisową trzystasześćdziesiątki.

↘ Czy moglibyście dać kolejny artykuł o eksploatacji świata Final Fantasy np. z wywiadami? Ten z marcowego numeru był świetny!

Oskar rozpisał się na temat dwunastki, a jak tylko na E3 usłyszymy coś nowego...

↘ Zgłaszam się z prośbą – czy moglibyście w nowym numerze zamieścić artykuł o grze Gang Land? Może jest i stara (2004 r.) ale według mnie ciekawa.

Raczej nie, to gra na pecety...

↘ Pierwszy raz kupiłem N+ i jest ok!. Dacie poradnik do Drivera i drugą część opisu Godfathera? Mam te gry i potrzebuję pomocy! Aha i proszę o więcej kodów do gier!

↘ **Qoora pisze o Godfatherze, natomiast Driver chyba nie wymaga opisu. A kodów na pewno nie zabraknie w kolejnych numerach.**

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

➲ TEMAT: W JAKI AUTOMAT WRZUCILIŚCIE NAJWIĘCEJ ŻETONÓW?

simian raticus: Było to jakieś kilkanaście lat temu... Przywieźli świeżutkie coin-upy do kasyna wojskowego. Ludzie, ile ja kasy (czy też – żetonów) w Burning Fight wrzuciłem! Kradłem nawet z portfela, żeby tylko zagrać... Byłem dzieciakiem i ta giera robiła wtedy na mnie olbrzymie wrażenie! Potem przyjechał koleś od automatów i podkręcił energię dla przeciwników, bo już wszyscy za długo grali na jednym żetonie. To były czasy...

jiker: Najwięcej żetonów wpadło do niesamowitego automatu Night Slashers – chodzona mordoklepka + zombiaki + piękna grafa 2D + zatrzęsienie postaci = cudeńko :). Grajac w Metal Slug 2 traciłem żetony hurtowo – średnio po 15 na jedno przejście całej gry! Hoho, przypomniała mi się jeszcze jedna pożeraczka blaszaków – Alligator Hunt – cudowna strzelanina z dzieciakami na deskorolkach w rolach głównych, w którą ciąłem ostro, mając jakieś 10 lat (mamusia daje pieniądze na bułeczkę synusiowi, a ten po szkole, głodny, po raz n-ty przechodzi Alligator Hunt ;). Cudowne czasy...

tenchi2: Hm... dużo tego było. Chyba najwięcej miedziaków wrzuciłem do maszynek ze Street Fighterem i Outrunem. Raz nawet gałkę rozwaliłem – pamiętam, że tata był bardzo zły, bo musiał płacić za szkodę. Uff, tego się nie zapomina...

MeeHau: To było dobrych kilka lat temu (osiem? dziewięć?). Wykorzystując fundusze, które otrzymałem od Świętego Czerwonego postanowiłem nabyć prenumeratę Secret Service'a. Idąc w kierunku poczty zszedłem na chwilkę z trasy i polazłem na lokalny przystanek PKS, gdzie stały 4 automaty: Samurai Shodown, jakaś piłka nożna, King of Fighters 94 i nie pamiętam już nawet co. Jedna gra kosztowała, zdaje się, złotówkę... Siedząc tam od wczesnych godzin porannych do późnych wieczornych (z przerwą na słodką bułkę i żółtą oranżadę lokalnego producenta – „Konradka") przewaliłem równowartość rocznej prenumeraty. Wprost nie mogłem odejść od SS. Stojąc tam, nie zwracałem uwagi ani na ból nóg, ani palców, ani nawet na burczenie w brzuchu. Gdy skończyły mi się wreszcie fundusze, to ze zgrozą popatrzyłem na zegarek, zerknąłem na wypełniony blankiet przelewu i pobiegłem do domu, gdzie dostałem opieprz za ośmiogodzinne zniknięcie z domu. Jakoś gdy o tym myślę, to wcale nie jest mi do śmiechu, nadal napełnia mnie to pewną grozą i zastanawia, jak bardzo mogłem się zatracić we wrzucaniu pieniędzy do „jakiejś" gry...

➲ TEMAT: NAJDŁUŻSZY MARATON GROWY

Szwedu: Jak długo zdarzyło Wam się grac bez przerwy na konsolce? Podajcie swój rekord i (jeśli jeszcze pamiętacie) tytuł gry. Dla mnie była to cala noc z Residentem, którego to kupiłem jako swoją pierwszą grę na Toster. Nie musze chyba dodawać, że mało nie narobiłem pod siebie, a ze zmęczenia oczka prawie wysiadły. Też tak mieliście?

pablohp: Z moim maratonem łączy się pewna historia. Zaczęło się od pogrzebu(hardcore!) mojej kochanej babci. A raczej po zakończeniu tej ceremonii. Chata wolna, więc pobiegłem do kumpla po GTA:VC. I zaczęło się... w niedzielę około 19:00. Później, o 23:00 wysłałem SMS do kumpla, żeby wpadł bo mam Vice City. Przyszedł o 00:30. O 4 nad ranem powiedziałem, że trzeba iść do szkoły i idziemy spać... Apel powtórzyłem jeszcze o 6 rano. Bezskutecznie. O 13:00 mój kolega „zszedł". Obudził się o 18:00 (ja ciągle grałem :) Dałem mu pada do łapy i co?! Zawiesił mi grę!!! Nie miałem jeszcze karty pamięci, więc myślałem, że go zabiję... Po podliczeniu wyników, mój maraton trwał około 25 godzin. A te wasze „maratony" po 9 godzin... po tyle godzin to ja w sobotę i niedzielę gram (może i dłużej...)

Qoora: Nie będę podawał mojego najdłuższego „ciągu" growego, aby nie psuć Wam humorów. Z takich lżejszych akcji to przed turniejem Combat Zone w Poznaniu miałem ostatnio jakieś 30h grania :) Najpierw kilka godzin treningow w Tekkena 4 przed turniejem w piatek, potem na sitkę na 2 godziny, powrót, znowu gra do północy... patrzę na zegarek i myślę, że trzeba po chłopaków z Wawy wyjść na dworzec koło 4:00, wiec nie ma nawet sensu iść spać :) Około 5 jesteśmy z WawaTeam u mnie na chacie i gramy do 9:00. Potem wszyscy jedziemy na turniej i gramy gdzieś tak do 4:00 nad ranem w niedzielę. W rezultacie, około godziny 4-5 rano kiedy postanowiliśmy z Vincem zagrać jeszcze jakiś meczyk w Winning Eleven, zasnąłem w trakcie ustawiania formacji :) Później było jeszcze gorzej. Wracając do domu tramwajem zasnąłem i zamiast po 20 minutach znalazłem się w moim pokoju po 1,5h, ponieważ zaliczyłem trasę tramwaju nr 14 jakieś 3 razy... Cud, nawet nikt mnie okradł , gdy spałem w tramwaju, jak ostatni żul :)

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

TRZY PYTANIA DO OJCA PROWADZĄCEGO

Cześć, mam trzy ważne pytania. 1. Czy wiadomo coś o nowym Legacy of Kain? 2. Czy zamieścicie wreszcie bonusy i sekrety do MGS2 i MGS3? 3. Czy na PS2 wyszła składanka zawierająca Mortal Kombat 1, 2 i 3?

1. Ekipa Crystal Dynamics wydała właśnie Tomb Raidera i jak znamy życie właśnie pracują nad... kolejnym Tomb Raiderem, bo ten udał im się konkretnie. Być może drugi zespół pracuje nad przygodami Kaina i Raziela, ale nic o tym nie wiadomo. 2. Tak, jeszcze trochę cierpliwości. 3. Nie, ale Mortal Kombat 2 i 3 są w Midway Arcade Treasures 2

PILOT FAJNA SPRAWA

Do czego służy port IrD w PS2?

Do komunikacji – jest to port podczerwieni, a wykorzystuje go pilot ułatwiający życie, gdy korzysta się z czytnika DVD w PS2...

KOMPATYBILNOŚĆ WSTECZNA

Czy gry z PS2 będą chodziły na PS3?

Tak, Sony potwierdziło, że PS3 będzie wstecznie kompatybilne – nawet gry z PS one będą na PS3 śmigać w pełnym HD. Choć patrzenie na nie na 42-calowej plazmie może być bolesne.

EMPETRZY W NDS...

Cześć! Czy NDSa można wykorzystać jako odtwarzacz MP3?

Nintendo wprowadziło do sprzedaży w Japonii specjalny cart Play-Yan, do którego wsuwa się kartę flashową SD służącą za nośnik – taka kombinacja potrafi odtwarzać pliki audio i video MP3/MP4. Podobno Play-Yan ma dotrzeć do Europy jeszcze w tym roku.

...I W PSP

Czy kabla do odtwarzacza MP3 można używać do PSP? I czy opłaca się kupić używane PSP, czy lepiej nowe?

Tak, to zwykły kabelek USB. Jeśli chodzi o kupno konsoli, nowa ma zdecydowanie przewagę nad używaną. To tak jak z bielizną. Albo ze szczoteczką do zębów.

FINAL NA GAMECUBE FAJNY?

Witam. Czy Final Fantasy na GCN nawiązuje choć trochę do swojej rodziny? Aha, SMS Express to fajna i przydatna sprawa. Pozdro.

No z tym akurat jest średnio, ale mimo wszystko to ciekawa i ładna gra. Warto jednak grać w nią z kimś, warto także mieć podłączonego GameBoya do GameCube.

SHAO KAHN WINS!

Jakiś czas temu podawaliście w N+ informację, że ma powstać film Mortal Kombat 3. Czy ten projekt jeszcze istnieje?

Tak. Roboczy tytuł filmu to Mortal Kombat: Devastation (dobrze, że nie na przykład MK: Ultimate Vandalism), a zdjęcia zaczynają się w maju. Reżyserem jest człowiek ukrywający się pod pseudonimem „mink", który wcześniej zrealizował przyzwoite, choć miejscami deko proste Into The Sun ze Stevenem Seagalem. Powrócą dobrzy znajomi – Robin Shou znów zagra Liu Kanga, Linden Ashby – Johnny'ego Cage'a, a Christopher Lambert Raidena. Pojawią się naturalnie Scorpion i Sub-Zero, ale także i Quan Chi, Fujin oraz Jax. Nasi dzielni wojownicy muszą wyruszyć do innego wymiaru, by uratować świat. I tyle na razie wiadomo.

wgnieść prawy przycisk myszy, a następnie przesunąć kółko w przód i tył, żeby wyciągnąć apteczkę z kieszeni?
Co z tego, że pomysł na scenariusz gry wystarczył autorom na pięć godzin rozgrywki i żeby sztucznie przedłużyć ją wsadzili checkpointy, a nie opcję save'owania po przejściu każdego trudniejszego momentu? Winne są konsole. I ten ich wstrętny system save'ów.
Aha. A jakbyście chcieli zapytać kto jest winny, kiedy autorom podczas konwersji konsolowej gry na pecety nie chciało się podbić rozdziałki tekstur to darujcie sobie. Już wiecie.

Tu już niestety byłem zmuszony interweniować, aby ratować honor konsolowców ;) No dobra, ostatnie zdanie było żartem, ale i tak zabrałem głos. Zupełnie bez wyzwisk (bo tak trzeba było dyskutować) przekonałem autorkę artykułu, że gry na konsole są tak samo ładne jak te z PC i podałem kilka tytułów z ładną grafiką. Cóż. Mina się zmieszała i przyznała, że nigdy nie widziała żadnej konsolowej gry. Zastanawiam się jednak, skąd się wzięła u niej taka postawa, skoro nigdy nie grała na żadnej konsoli. Oczywiście śmieszy mnie również postawa konsolowców wobec PC. Czasami rzucacie tekst w stylu „nawrócić się na jedyną słuszną drogę" co nieraz było używane w konfrontacji PC z konsolami. I także w tym przypadku było to żałosne tak samo jak wtedy, gdy ktoś miał kłopoty, bo okazało się, że gra na PlayStation i odkłada sobie na GameBoya Advance (myślicie, że niby w budzie mi odpuszczono z powodu moich konsolowych zamiłowań, huh?).
Cóż, teraz pozwolę sobie na skomentowanie wyżej omówionego problemu. Sam przyznam, że kiedyś też nie chciałem słyszeć o innych „maszynach" do gier, jak tylko o PSX'ie, ale z czasem miałem okazję się przyjrzeć grom z innych sprzętów i nawet mi się one spodobały. Teraz nie ma to zupełnie żadnego znaczenia czy gram na konsoli, komórce, komputerze, czy automacie do gier. Wbrew pozorom wszędzie są jakieś fajne tytuły. I nie jest też prawdą to, co wygłaszają szowiniści, że na konsolach są tylko mordobicia i platformówki, że na konsolach gry są po dziś dzień tylko i wyłącznie dwuwymiarowe czy też, że na PC są tylko strzelanki FPP i RTS'y.

↳ **Oczywiście, że to nie jest prawdą. Ale kiedy dyskutujesz z kimś i chcesz go, jak na dojrzałą dyskusję dwojga inteligentnych ludzi przystało, zmiażdżyć argumentami, czasem trzeba iść na skróty używając takich pewniaków, jak „idź se graj na pececie w te swoje mmorpg-i, pedale".**

Możecie mnie zlinczować w następnym numerze N+ (chętnie się pośmieję), ale muszę przyznać, że fajnie się gra nawet na PC i czasami, gdy nie gram na swoim PSX'ie czy GBA, to siadam przed kompem i w coś tam sobie pogram. Dla mnie liczy się tylko to, by gra sprawiła mi wiele radości.

↳ **Najważniejsze są gry. Zawsze i wszędzie.**

Zabawnym przykładem głupoty co poniektórych graczy wydał mi się akt linczu fanów PES'a na fanach Fify podczas któregoś tam Extreme Party.

↳ **Nie znam historii, nieważne.**

Nie rozumiem tego – jeśli mam być oczywiście szczery. Przecież Fifa i PES to gry piłkarskie, teoretycznie niewiele się różnią (pomijam fizykę, interface, sterowanie i tym podobne bajery). Założę się, że za jakiś czas pewnie na EP fani Tekkena spalą kogoś na stosie, bo okazało się, że ofiara grała w Virtua Fightera :P. Zresztą sam pamiętam, jak kiedyś na jakimś forum wyśmiewano pewnego kolesia, bo jednym z jego ulubionych gatunków (prócz wymienionych przez niego samego bijatyk, strzelanin arcade, przygodówek i gier zręcznościowych) były gry platformowe...

↳ **Takie akcje zdarzają się od dawna w różnych pismach, na różnych forach i grupach dyskusyjnych.**

Wybaczcie, że ostatnie zdania były lekko bez sensu, ale ledwo się powstrzymuję od śmiechu, gdy piszę o tym wszystkim co przeczytaliście powyżej :B. Cieszkawi mnie wręcz jakim jeszcze aktem głupoty popiszą się inni gracze.

↳ **Gracze to ludzie i, z tego co ostatnio sprawdzałem, podobnie jak ludzie – są różni.**

No dobra, za chwilę skończę ten list, ale omówię jeszcze problem popularności brutalnych gier. Jakiś czas temu ktoś napisał, że bzdurą jest to, że gracze najbardziej lubią gry przesiąknięte sadyzmem i okrucieństwem. Pragnę się z tym nie zgodzić, bowiem sam poznałem wielu graczy, którzy kupili jakąś grę, bo można było w niej zabijać kogo się da (mam tu na myśli totalnie pozbawionego sensu Postala, który jakimś cudem okazał się być klasykiem PC). No może nie wszyscy gracze są tak (ujmijmy to metaforycznie) żądni krwi. [...]
Zresztą czasami się zastanawiam nad tym, że ludzie tak się namiętnie śmieją z gier tzw. „dla dzieci" za to, że są surrealistyczne i infantylne, gdy takie gry, jak Postal są uznawane z klasykę, skoro polega ona na tym, by pozabijać wszystkich wokół i zakończyć misję błahostką w postaci zakupu mleka czy czymś równie absurdalnym.

↳ **Ciekawe. Postal może i jest klasyką, ale wielkim dziełem bym go nie nazwał. A praktycznie każda gra przebijająca inne pod każdym względem staje się głośna. O niektórych natychmiast przestaje być głośno – niech za przykłady posłużą tu Thrill Kill czy Manhunt, a inne nadal rządzą. GTA dotyka kontrowersyjnej tematyki, ale dopiero od czasu trójki gra stała się prawdziwym bestsellerem. Dlaczego? Bo zaoferowała ogromny, otwarty i złożony świat. Innymi słowy – dała coś więcej niż samą kontrowersyjną treść.**
Aha – mnie się Manhunt bardzo podobał.

Może wyżej napisałem, że najbardziej popularne są gry brutalne więć sprostuję, że miałem tu na myśli większość kręgów graczy, bo ja sam gram nie tylko w te „poważne" gry. W końcu sam nieraz w przerwach pomiędzy partiami Tekkena 3 zapuszczałem sobie np. Banjo-Kazooie, ale zaznaczam, że ciężko znaleźć wśród nastolatków kogoś, kto nie uważa jakiejś gry za hit (jak np. Manhunt czy State of Emergency) ze względu na krwi i brutalność i szczerze powiem, że przez pewien czas wierzyłem, że takich jak ja jest wielu – dlaczego tak już nie myślę, to już inny temat, nie związany (tylko) z grami video.

↳ **Za hit nie można czegoś uważać. Hitem albo coś jest albo i nie. Bo ICO było grą genialną, ale hitem za żadne skarby nazwać się go nie da – sprzedał się w pierwszym obrocie po prostu żenująco.**

Na tym kończę swój list i zaznaczam, ażeby nikt się z niego nie wyśmiewał i w sposób niekulturalny (tak, jak postąpił haniebnie Maciek M. wobec Black Foxa jakiś czas temu ;), bo w końcu nie urodziłem się Mickiewiczem i nie muszę w sposób perfekcyjny dzielić się z Wami swoimi spostrzeżeniami. Więc proszę, bez kpin!
Thunder Spear

WASZA TRÓJKA

Nie wiem, czy jeszcze można wysyłać (nowy numer już w sprzedaży), ale jak dla mnie to by było tak: najważniejszym wydarzeniem była premiera DSa – konsoli, która pokazuje, że granie może wykroczyć poza kilka schematów okraszanych nieco inną historią i większym realizmem przedstawienia. Drugim wydarzeniem był MGS3 – rozgrywka daleka od ideału (co pokazał Subsistence), ale to i tak Kojima i mało która gra była tak bliska wspaniałej produkcji filmowej. Tam o coś chodzi. Podobnie w God of War – niesamowita różnorodność zdarzeń (jak w RE4), świetny scenariusz, który sprowokował mnie do religijnych refleksji (nie jak w RE4), dużo dodatków (jak w RE4) i niestety dość krótki czas gry (nie jak w RE4).
I to by było na tyle.
ogqozo

↳ **Dzięki za własne przemyślenia. Aha – mam nadzieję, że to co widnieje pod Twoim tekstem to twoja ksywa, a nie tytuł nowej płyty Sistars, której słuchałeś pisząc te słowa.**

nr 88 | maj 2006
(05/2006)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan, Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski, Michał
Mielcarek, Szymon Maślak
Miłosz, Oskar Nowak,
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Dagon, Ganon

Hall Of Fame
Anek, Brat, Janush, Joseph,
Merlin, Nolster, Origin, OG,
Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy, Dr. Ób

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
IndependentPress

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

Ojciec chrzestny® GRA

Propozycja nie do odrzucenia.

WITAJ W RODZINIE.

w sprzedaży od 24 marca

18+ TM
www.pegi.info

GRA TYLKO DLA DOROSŁYCH

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej na PC i PlayStation 2

www.ea.pl

Gra © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. ® i © 2006 Paramount Pictures. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Playstation" i rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 i logo Xbox i Xbox 360 są również zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji udzielonej przez ich właściciela. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prowowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.